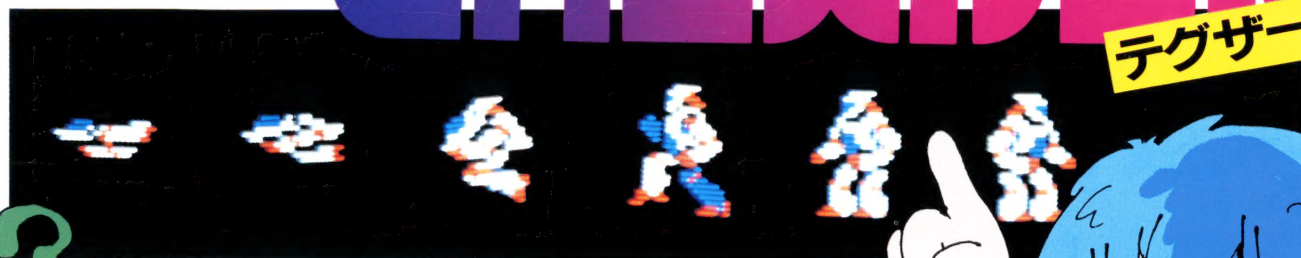
昭和61年2月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第2号(通巻7号)　ファミリーコンピュータ・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。
月刊
ファミリーコンピュータ
Magazine
350 YEN
新作スクープ
オバケのQ太郎
ワンワンパニック
ゲーム作りの2大名人対談
宮本茂
スーパーマリオブラザーズ
ドンキーコング・エキサイトバイク
&遠藤雅伸
ゼビウス
ドルアーガの塔
マップで完全攻略
●スペランカー●チャレンジャー
●ボコスカウォーズ●ツインビー
最新ゲームに挑戦!
超ウルトラ技テクニック50
2大ディスクシステムゲーム
謎の村雨城
ゼルダの伝説
FEBRUARY
2

ファミリーコンピュータ™ 傑作シリーズ
＋千円で差をつけろ／ファミコン新時代
CHEXDER
テグザー
12月発売予定
謎の小惑星〝ネディアム〟を探るためのハイパーデュアルアーマー〝テグザー〟で発進。テグザーは飛行状態（戦闘機）から戦闘形態（ロボット）へと状況に合せて形を変えられる高機動兵器。
日本初の アニメーション グラフィックス ゲームなんだ テグザーが 形を変える時、今までとちがって なめらかな動きで 変化するんだよ
SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F PHONE044(63)6201
もちろん連射も OKなんだよ
ふ〜ん
日本初の 自動照準ミサイル
ヘエ〜

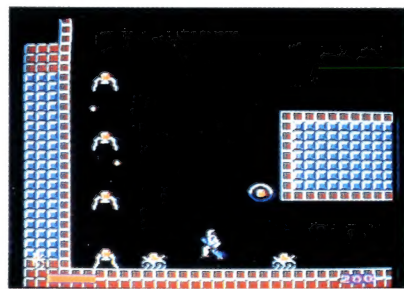
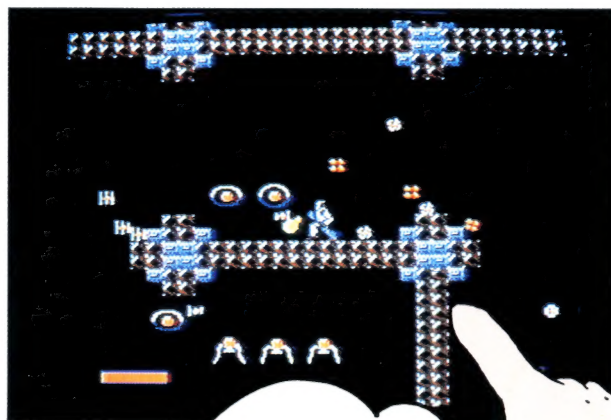
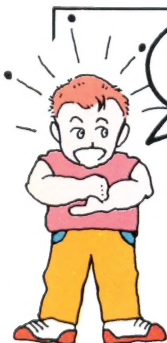
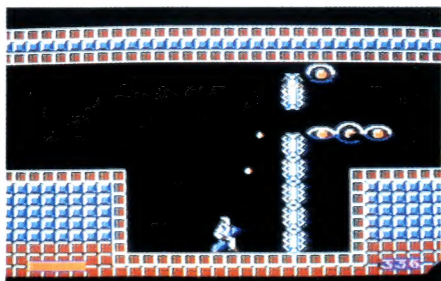
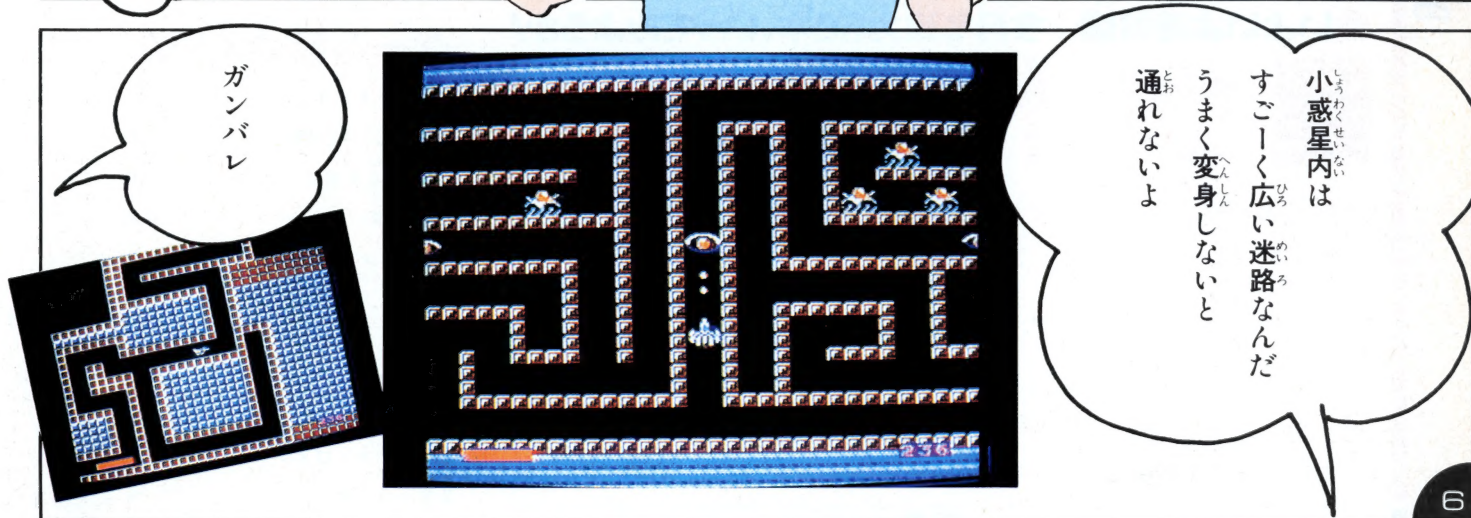
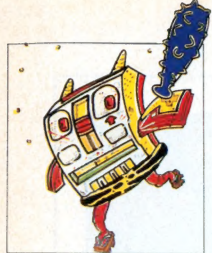
敵は人工頭脳をもっているみたいに攻めてくるんだよ

自動追尾機能付の奴がいっせいに襲ってくるところは大興奮！

小惑星内はすごーく広い迷路なんだうまく変身しないと通れないよ

ガンバレ

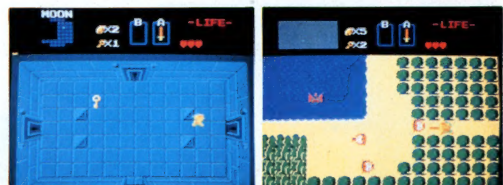
完

■標準小売価格／￥5,500　●このゲームは、株式会社ゲームアーツの許諾を受けて開発したものです。

FEB. 1986 2月号

この雑誌についてのお問い合わせは往復ハガキか返信用封筒（60円切手添付）を同封して〒105東京都港区新橋4-10-1 徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部まで。電話の場合は月曜日～金曜日（休日を除く）の午後4時～6時の間にお願いします。なお、直接雑誌の記事に関すること以外の一般的なご質問にはお答えしかねますので、ご了承ください。
編集部直通☎03-459-1700

ゲーム別さくいん

●発行人／栃窪宏男 ●編集人／佐瀬伸治 ●編集担当／山森尚 ●編集／木村仁・村田憲生・工藤陽子・石川勝弘・加藤哲也・山本直人・今野文恵・坂井鑒・三浦昭彦・諏訪由里子 ●協力／ワークハウス ●情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY ●校正／徳山達
〈制作〉 ●アートデレクション／片野厚子 ●エディトリアルデザイン／池田伊知郎・神田みき・磯谷竜央・石田優子 ●表紙デザイン／保坂一彦 ●表紙イラスト／佐々木けい子 ●ロゴデザイン／小口誠 ●キャラクタデザイン／神田みき ●写真／萩原修・河行勝美・坂井鑒 ●フィニッシュデザイン／㈱創文新社 ●印刷／凸版印刷株式会社

2大ディスクシステムゲーム

くわしいマップで完全攻略

話題を独占！　ディスクならではの超大型ゲーム、「ゼルダの伝説」がついに今月、キミの目のまえに姿をあらわすぞ。まずはその第１報を、バッチリ公開だ!!

ディスクの中で、キミが伝説のヒーローに

1月21日発売予定
任天堂　2600円（マニュアルつき）

FAMILY COMPUTER
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

ゼルダの伝説ストーリー

伝説の秘宝・トライフォース（魔力の三角形）、これによる世界制覇をもくろむ大魔王ガノンは、それを奪うためハイラルという地方の小王国を襲いました。しかし、ガノンが手に入れたものは実はその中の1枚にすぎなかったのです。

残りのトライフォースのうちの1つは、小王国の姫・ゼルダの手によって8つのカケラに分けられ、隠されていました。しかし、そのことを知ったガノンは姫を捕え、ただひとりそのことを知る乳母インパも追われる身に……。絶体絶命!! とそのとき、疾風のように現れ、インパを救った少年・リンク。彼はインパの話を聞き、隠された8つのカケラを集め、ガノンの住む〝デス・マウンテン〟に向かう決意をしたのでした。

主人公リンク

伝説の物語はこんなふうに展開する

ゲームの土台となるマップは、広大な地上と、それに劣らずの地下迷宮で構成されている。リンクが見つけ出さなくてはならない8つのカケラは、すべて地下迷宮のどこかに隠されているので、まずリンクは、そのそれぞれの地下迷宮の入口を探し出さなくてはいけないんだ。

地上は森や湖、山などの地形で構成されていて、そのあちこちに今までのゲームでは考えられなかったほどのキャラクタたちが存在している。それはもちろん地下迷宮でも同様だ。

キミたちの分身である主人公のリンクも、いろいろな宝物（アイテム）を見つけ出すことによってどんどんと成長していく。リンクが今、どんなものを持っているかということは、別に用意されたサブ画面で確認できるよ。

また、ゲームは今までのような人数制限制でなく、画面に表示されているLIFEのハートが全て白くなるまで続けることができるんだ。また、一度白くなってしまったハートも、敵をやっつけたりして出たハートを取ることで再び赤くなるんだ。

キミのリンクをディスクに記憶させられるのも特徴のひとつ。きょうの続きをまたあしたも！なんてこともできるよ。

サブ画面

リンクの持ちものなどを表示するサブ画面。この画面で、迷宮の位置確認や、武器選択ができる

地上画面

森

オクタロック

敵との戦いで金貨や生命力を手に入れなくては!!

半魚人ゾーラ

湖

半魚人ゾーラが湖の中からも攻撃をしかけてくる。また、行く手にはオクタロックが道をはばむ

地下迷宮

地下迷宮のトライフォースを探すリンク。そこに待つものは、はたして何だろうか……。

写真は開発中のもので、実際の画面と異なることがあります。

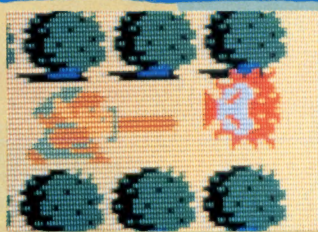
伝説に挑むキミへの4つのメッセージ

第1の目的はトライフォースの8つのカケラを探しだすことだ

いくつもの宝を集めても、カンジンのトライフォースのカケラを探せなくては、リンクの冒険の意味はまったくなくなってしまう。あちこちに点在するトライフォースのありかを見つけだし、手に入れよう。キミが集めたその成果は、サブ画面に表示されていく。

POWER TRIANGLE

8つのカケラで1つになるトライフォース。残された7つのカケラは、はたしてどこにあるのだろうか……

地上での戦いは、リンクの旅の基本だ

戦うリンクとオクタロック

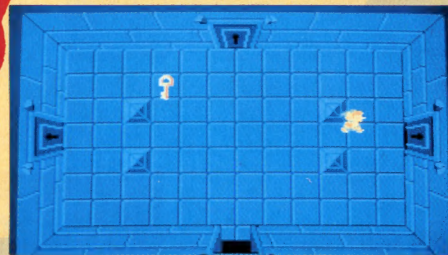
とにかく地上を進まないことには物語は進まないのだ。剣に始まるいろいろな武器の使い方を覚えながら、敵をやっつけ、出現するアイテムを集めていこう。道を切り開いていくためには、まずリンク、つまりキミ自身の腕をキタえることが先決なのだ。

迷宮への道は数々の謎に満ちている

地下迷宮への道は、そうたやすくは見つからないかも知れない。もし見つかっても、迷宮というだけにそこはかなり複雑なことだろう。また、鍵のかかった扉など、いろいろな仕掛けもしくまれている。地図で確認しながら、1部屋ずつ確実に進んで行こう。

画面左上に表示される迷宮の地図 この全体図さえわかれば楽になる

キー

鍵のかかった扉

先に進みたいが行き止まりだ。鍵を取り扉を開け！

イカダ　バイブル　レッドリング　はしご

マジカルキー　パワーブレスレット　マジカルブーメラン　バクダン　ゆみや　ローソク　笛

敵のエサ　薬　マジカルロッド　ルビー　スウォード　ハート

秘密めいたアイテムを集め最後の謎にいどめ

リンクが冒険の途中で手に入れることのできるさまざまなアイテム、左の写真のこれらが、いったいどんな効用を持つかはまだ謎につつまれたままだ。けれどきっと、8つのカケラからトライフォースを完成させ、全てのアイテムを集められたとき、デスマウンテンへの謎は解けるよ。

ディスク時代大接近
DISK SYSTEM
ディスクシステムゲーム2
なぞのむらさめじょう
謎の村雨城
FAMILY COMPUTER
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム
1月31日発売予定
任天堂
2600円(マニュアルつき)
ディスクシステムゲームの2作目は、江戸時代の日本のおはなし。「ある日、あるところに謎の生命体が……」
5つの玉を集めて
ムラサメの謎を解け
な〜んてちょっとSFタッチの大河アドベンチャーだ
まずは、江戸の時代にタ〜イムスリップ!!

5つの城をクリアし、5個の謎の玉を集めろ

~村雨のエピソード~

時は四代将軍"徳川家綱"が天下を治めた頃(どれくらい前のことかわかるかな?)。ある地方の城下町。

"ムラサメ"とは村雨城の中に祭られている石像のこと。しかし誰が作ったのかもわからず、その姿を見たものもいない。村雨城の中に入った者で帰った者はいないのだ。

ある日"ムラサメ"に宿った謎の生命体は、5つの城の城主達を不思議な力で支配し、謎の玉を手渡した。城主達は玉の力で忍軍や妖術使いをあやつり、反乱をおこした……。事の重大さを感じた幕府が、その城下に送りこんだのが青年剣士鷹丸。鷹丸の使命は"ムラサメ"の真意をつかみ、城下をもとどおりにすることだ!!

青年剣士 鷹丸

◎◎鷹丸の武器は刀と小柄。途中の隠しキャラをとればパワーアップも可能だ!

画面構成を覚えなきゃゲームはできさんのダ!

~ゲームの進め方~

鷹丸の旅は、城までの道中と城内とにわかれているヨ。タテ×ヨコにいくつかの画面がつながり、1つのルートを構成。各面には1~3の出入口があり、最終的に1つのルートは迷路になっている。だからまずは各ルートの構成を覚えることが必要だ。

鷹丸を迷子にしないため、そしてまたあとでゲームをするときのために、マップをつくっておくのがかしこいネ。

5つの道中と5つの城をクリアし、5つの"謎の玉"を集めると、いよいよ"ムラサメ"の待ちうける最後の城。キミはどこまでいけるカナ!?

宿場

001800 P=04 宝05 0:20:41

◎道中のはじめとおわりには宿場が設定されている。決められた時間内にクリアすれば、残りTimeはボーナス。次のパターンへGO!

キミのすべてを画面上方に表示

スコア　残り人数　取った宝の数　残りTime

001800 P=04 宝05 0:20:41

画面のいちばん上にはいつも注目! ここに、キミの残りTimeやパワー、また手に入れた宝の数が表示されている。特に残りTimeに気をつけてネッ!

森の中

◎道中は草原、森、河原、岩山で構成。画面への出入りはどちらからでもOKだ!

写真は開発中のもので、実際の画面と異なることがあります。

忍軍や妖術使いを倒しムラサメの城をめざせ
～敵キャラクタ～

〝ムラサメ〟があやつっているのは、5人の城主とその配下の忍軍たち。そのほかにも天狗や鬼など、妖術を使うものもいて、その種類はザッと数えて20キャラクタだ！ 対する〝鷹丸〟の武器は最初は小柄と刀だけ。先のほうへ進むと、この2つの武器だけでは倒せない強敵もいるよ。全部で11種類ある隠しキャラを探しだして、パワーアップすることが必要。隠しキャラは、ある場所を通過したり、あるところで敵を倒すと出現するヨ。また、隠しキャラのうちの1つは〝ムラサメ〟に会うためのパスキャラなのだ。

河原

000700 P=03 宝 02 0:24:12

◎このさい、水の中だろうがなんだろうが……。刀をふって、小柄を投げて……。ひたすら敵を倒すのみ

なにやら不思議～ィなお地蔵サン

いきなり画面に出現したお地蔵サン。敵か味方か、なにやら秘密がありそうな……。実はこれ、隠しキャラのひとつ。さて、どんな効用がありますやら……。このほかにも10種の隠しキャラが登場だよ。

地蔵

◎ある画面で出現。これを刀できると……

下忍

◎◎下忍の武器は手裏剣。フッと現れスッと消えてくすばやいヤツ

天狗

◎森でのみ出現。木の上からつむじ風で攻撃してくる

中忍

◎◎中忍はいつも出入口より登場する忍術使いたちだ！

はじめまして
ファミコン界のニューフェイス

これからディスクシステムに登場。よろしくネ

実はこのキャラまだ名前がない！ みんなで考えて、任天堂サンに決めてもらう……なんてどうかな!?

SYSTEM

ハイスコアだって記録してしまえるディスクカードはなんてスグレモノ

ゲームがますますおもしろくなる!

「ゲームがもっともっとおもしろくなる」。これが、この新しいディスクシステムの一番大きな特徴だ。

なぜそうなるのかはあとで説明するけど、ディスクシステムはこれまでのカセットにくらべて、記憶させておくデータの量が3倍ぐらい増えているのだ。

「データの量が増える」とはむずかしい言い方だが、たとえば、いつも使っているノートの厚さが3倍になったと考えればよくわかるよ。ノートが厚くなると、その中にたくさんの文字が書けるようになるよね。これとおなじことなのだ。記憶しておけるデータの量が増えれば、これまでのカセットのゲームにくらべて、もっともっとたくさんのキャラクタをつくることもできるし、面の数も増やすことができるのだ。

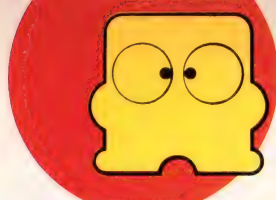
そのためこれまでのカセットではつくるのがむずかしかった複雑なアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームなどが、ファミコンでも楽しめるようになるし、全部で1000面のスーパーフラッピーなんてのもできるかもしれないね。

ディスクシステム

○RAMアダプタとディスクドライブを本体にセットする。この両方で15000円だ

○RAMアダプタ これまでのカセットとおなじはたらきをする

○ディスクドライブ ディスクカードに書きこんだり読み出したりする

DISK

キミのファミコンにつなぐだけで

昨年の「ファミマガ」12月号でスクープしたように、新しいディスクシステムゲームをたのしむためには、ディスクドライブとRAMアダプタが必要だ。

右下の写真のようにRAMアダプタはカセットの差しこみ口に、ディスクドライブはコードでつないでそれぞれセットすれば、準備はOK。

ファミコン本体の電源を入れると、マリオとルイージが追っかけっこするスタート画面がはじまる。そこで自分のやりたいゲームの入っているディスクカードをディスクドライブに差しこめば、ゲームがはじまるのだ。

これまでは、ゲームの途中でどうしても見たいテレビ番組があったときや、急にお母さんからおつかいをたのまれたとき、電源を切ってしまうともう一度最初からゲームをやりなおさなければならなかった。だがこのディスクシステムではもう安心だ。

これまでのファミコンとちがって、ディスクシステムはデータが書きこめるのだ。そのため、電源を切るまえにそれまでのゲームの内容を書きこんでおくと（SAVEするという）、つぎに電源を入れたときに、切る直前の状態からつづけてプレイできるのだ。

書きこめるということは、そのほかにもいろいろなことができる。たとえばハイスコアを出したとき、SAVEしておけば、いつまでもその記録を保存しておけるのだ。もうあわててカメラを取り出さなくてもすむネ。

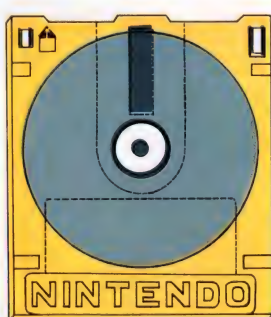
ディスクカードの中身を見れば……

記憶させておくことができるデータの量が3倍になったり、なんでも自由に書きこめるその「ひみつ」は、ディスクカードにあるのだ。ディスクカードの中身は下のイラストのようになっている（本当は中身を開けてはいけない）。

このなかで、真ん中の丸いところが、一番大切なものだ。実際にはプラスチックの円盤で、その表面には細かい鉄粉が塗ってある。そこに、磁石の性質を利用して「記録」するのだ。これは、かたちはちがうが、音楽用のカセットテープとおなじものだ。音楽を録音したり再生したりできるように、このディスクカードはゲームのデータを記録したり読み出したりできるようになっている。

それにひきかえ、これまでのゲームカセットは、ちょうどレコードのようなもので、ただ再生するだけで、記録できないのだ。

電源を入れるとこの円盤が高速で回転し、データを記録したり再生したりするんだけど、その量は、カード1枚のなかにひらがなの文字で12万字も記憶できるのだからスゴイね。

NINTENDO

○これがディスクカードの中身。丸い部分が記録するところ

これがファミリーコンピュータ

おまた！　おまた！　のディスクシステム、あらましは12月号で説明したけど、今月号ではくわしく、どこでゲームを売っているのかもふくめて大紹介しちゃうのだ

○データを記録したり再生したりするディスクカード　ゲームはこのかたちで販売される

SYSTEM

下の表にあるおみせに行けば、ディスクシステムゲームが買えるヨ

たった500円で新しいゲームが

これまでの説明で、ディスクシステムについて少しは理解できたかな?。

このディスクシステムは、ゲームの販売方法も、これまでのカセットとは大きく違っている。

1枚目のディスクカードについては、これまでのカセットとおなじで、ファミコンを売っているおみせに行けばたいてい買えるが、そのあとは、新しいゲームに書きかえていく方法をとることになっている。

まえのページで、ディスクカードにハイスコアなどが書きこめることを紹介したけど、たとえば、「ゼルダの伝説」の入っているディスクカードを「謎の村雨城」に書きかえるといったこともできるのだ。

もちろん、新しいディスクカードが欲しいという人はカードそのものを買ってもいいが、書きかえるだけで、まったく別の、新しいゲームをたのしむことができるようになった。

その書きかえの機械がディスクライター。自動販売機のようなかたちをしているが、実際にはおみせの人が操作してくれる。そして、お金と、

住所
世田谷区玉川3-17-1
品川区荏原3-3-21
大田区西蒲田7-69-1
武蔵野市吉祥寺本町2-3-1
町田市原町田6-9-7
横浜市西区南幸15-6-31
横浜市西区高島2-18-1
柏市柏1-1-21
千葉市富士見町2-3-1
船橋市本町1-2-1
川越市新富町2-6-1
名古屋市中区栄3-7-12
名古屋市中区栄3-16-1
名古屋市中村区名古屋駅前1-2-2
名古屋市中村区名古屋駅前1-2-1
京都市下京区四条髙倉
京都市下京区四条河原町
京都市下京区烏丸通り七条下ル

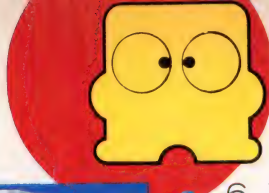
県名	店名	住所
京都	だるまや	京都市北区新大宮5丁目
大阪	阪急百貨店	大阪市北区角田町8-71
	梅田大丸	大阪市北区梅田3-1-1
	梅田阪神	大阪市北区梅田1-13-13
	キディランド	大阪市北区芝田1-1-13　阪急三番街
	大阪髙島屋	大阪市南区難波5-1-5
	心斎橋大丸	大阪市南区心斎橋筋1-28
	大阪そごう	大阪市南区心斎橋筋1-38
	阿倍野近鉄	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-1
	大阪松坂屋	大阪市東区京橋2-35
	髙槻西武	髙槻市白梅町4-1
	八尾西武	八尾市光町2-60
	泉北髙島屋	堺市茶山台1-3-1
兵庫	神戸大丸	神戸市中央区明石町40
	神戸そごう	神戸市中央区小野柄通18-1-8
岡山	岡山天満屋	岡山市表町2-1-1
福岡	岩田屋	福岡市中央区天神2-11-1
	井筒屋	北九州市小倉北区船場町1-1
岡山	岡山髙島屋	岡山市本町6-40

DISK

いままで使っていたディスクカードを入れれば、すぐ新しいゲームに書きかえてくれるのだ。

それでは、書きかえの金額はいくらぐらいかかるのか?

それが、ナ、ナント、タッタの500エンなのだ。これまでのカセットが4500円から5500円もしたことからかんがえると、ほんとーに安いよね。

これまで、新しいゲームをしたいけど、ボクのおこづかいでは買えないよ〜、とあきらめていたキミ、500円なら、なんとかなるのではないかな? もうこれからは、友だちとカセットの交換をしなくてもよくなったのだ。ディスクカードが解説書つきで2600円なのもうれしいね。

これがディスクカードを書きかえるディスクライターだ

スーパーマリオもディスクになるゾ

下の表は現在までに決まっているディスクライターを置く予定の店だ。デパートが多いけど、よくおぼえておこう。これからもどんどん増え、もうすぐキミの近所のおもちゃ屋さんにも設置されることになるよ。

なおディスクシステムゲームは、新作の「ゼルダの伝説」「謎の村雨城」のほか、これまでカセットで出ていた「テニス」「ベースボール」「サッカー」「ゴルフ」「麻雀」、それに、原稿しめきり直前に入った情報では、「スーパーマリオブラザーズ」が出るヨ。たのしみだネ。

これは1月21日にディスクライターが設置される予定の店です

県名	店名	住所
北海道	丸井今井	札幌市中央区南1条西2丁目
	札幌そごう	札幌市中央区北5条西2丁目1番地
東京	上野松坂屋	台東区上野3-29-5
	新宿京王	新宿区西新宿1-1-4
	新宿小田急	新宿区西新宿1-1-3
	新宿伊勢丹	新宿区新宿3-14-1
	池袋西武	豊島区南池袋1-28-1
	池袋東武	豊島区西池袋1-1
	渋谷東急東横店	渋谷区渋谷2-24-1
	渋谷東急本店	渋谷区道玄坂2-24-1
	キディランド	渋谷区神宮前6-1-9
	銀座三越	中央区銀座4-6-16
	銀座松屋	中央区銀座3-6-1
	銀座松坂屋	中央区銀座6-10-1
	博品館	中央区銀座8-8-11
	日本橋三越本店	中央区日本橋室町1-7
	日本橋髙島屋	中央区日本橋室町2-4-1
	ヤマギワ	千代田区外神田4-1-1

県名	店名
東京	玉川髙島屋
	ささや
	東急昭和
	吉祥寺東急
	町田東急
神奈川	横浜髙島屋
	横浜そごう
千葉	柏そごう
	千葉そごう
	船橋西武
埼玉	川越丸広
愛知	名古屋三越
	松坂屋本店
	松坂屋駅前店
	名鉄百貨店
京都	京都大丸
	京都髙島屋
	京都近鉄

SKY DESTROYER

砂きざみの空中戦が、いま始まる。
真昼の洋上に響く、エンジン音。

夕陽に染まる大空を、右へ左へ。
発射！命中！閃光！その調子だ。

シーン変転前、忽然と現われる
赤い連隊。迎え撃ち、絶好位置は
海面やや上空。一機めの狙いを
定めたその位置で、全機撃ち落とせ。

闇が迫る。敵が迫る。腕が鳴る。
クライマックス真近。いざ、前進。

強敵ノエルガイ。エンジン4基
破壊で撃墜成功。2機撃墜で
衛星シーガルが登場。攻戦に出るなら
同高度に上昇。回避作戦が賢い手か。

朝もやのかなたに浮かぶ、巨大墓地。
砲火の雨をキミはくぐり抜けられるか。

高射砲を武器に、高速接近、高速
離脱するゴルディウス。機敏な
動きをキャッチして撃沈すれば
一挙に高得点。最後の奮闘を祈る。

某国攻撃軍軽戦闘機フライM 遠戦150点〜 近戦300点
重爆撃機ノエルガイ 1基100点 撃墜2,000点
空母ノースザネリ 2,000点
高速戦艦ゴルディウス 1,000点
潜水艦スティング 1,500点
飛行戦マイルストン 10,000点
を攻防し敵人工衛星シーガル 15,000点
幽霊船ゾンビ 100,000点
との遭遇戦をはたして展開できるか。ゼロ戦にて、出撃。

オバケのQ太郎
ワンワンパニック

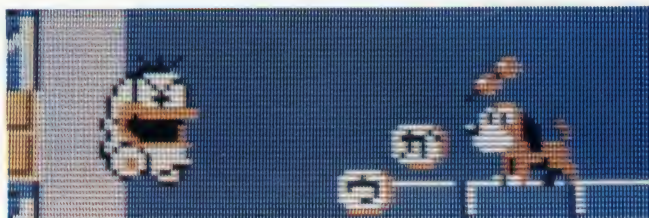
おっちょこちょいのボクだけど仲間のためには犬とも戦う

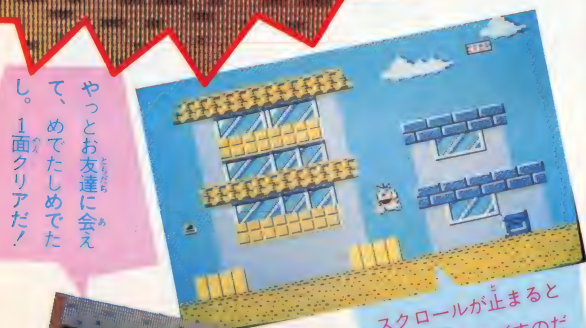
オバケのQ太郎は、なんといっても犬が大きらい!! でも、仲間のためには、犬と戦かってだいじな物を、とどけなくちゃいけない。得意のガウ攻撃で、苦手な犬をおどろかすのだ!!

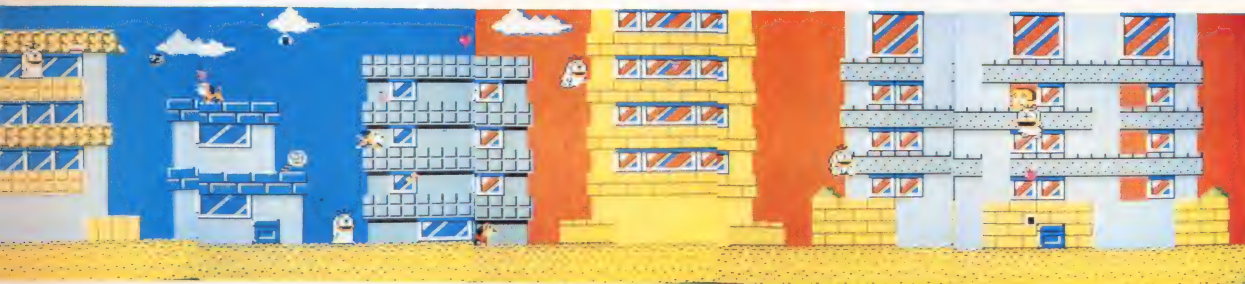
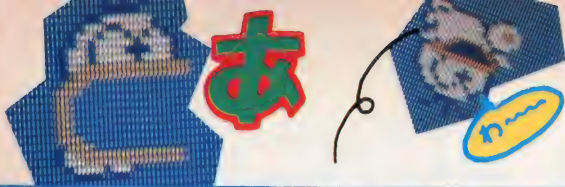
発売中
バンダイ
4900円

○ワーン。ボクは犬がとってもおっかないんだよ〜ん!

Qちゃん大冒険の目的は?

Qちゃんはとっても友達思い。人に何かをたのまれたら、イヤとは言えない性格なのだ。そんなわけで、仲間のもとへと、大切な物をとどけるために大冒険をしてしまうんだ。もちろん行く手には、おじゃまキャラが待ち受けている。おなじみの犬をはじめ、鳥や風船までQちゃんのじゃまをするんだ。謎の天国面と地獄面もかくされているぞ!?

○けど、ボクでもガウ攻撃で犬をおどろかすことができるんだぞ!!

○みごとにガウが当たると、犬は画面の下へ落ちて、いなくなっちゃうぞ!

やっとお友達に会えて、めでたしめでたし。1面クリアだ!

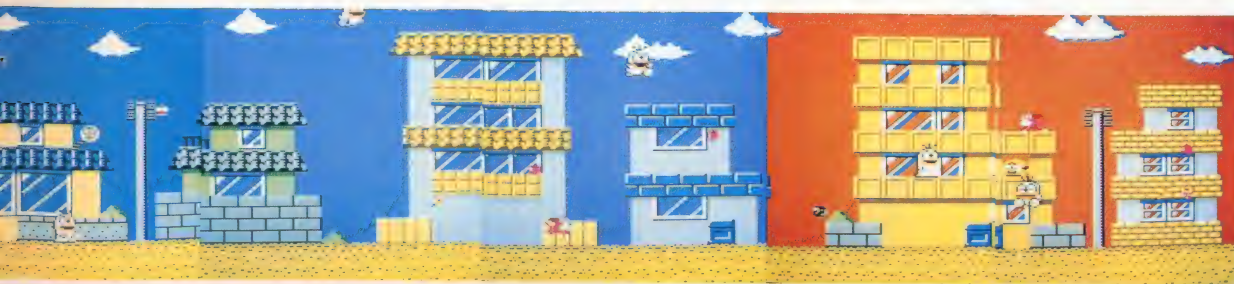
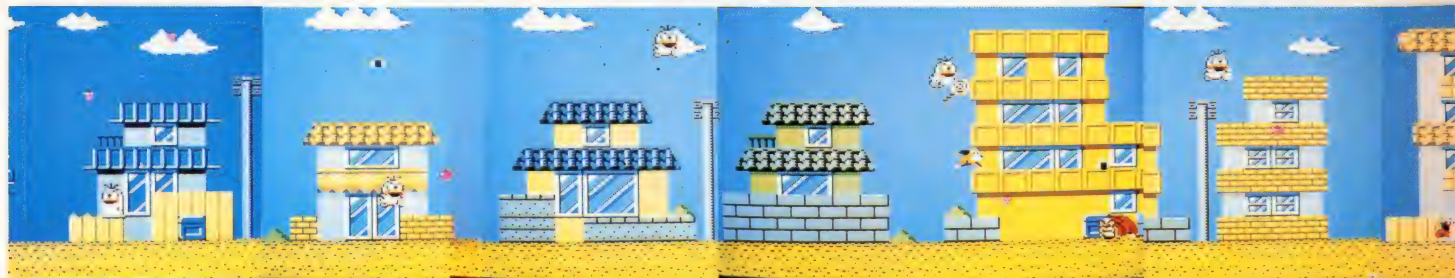
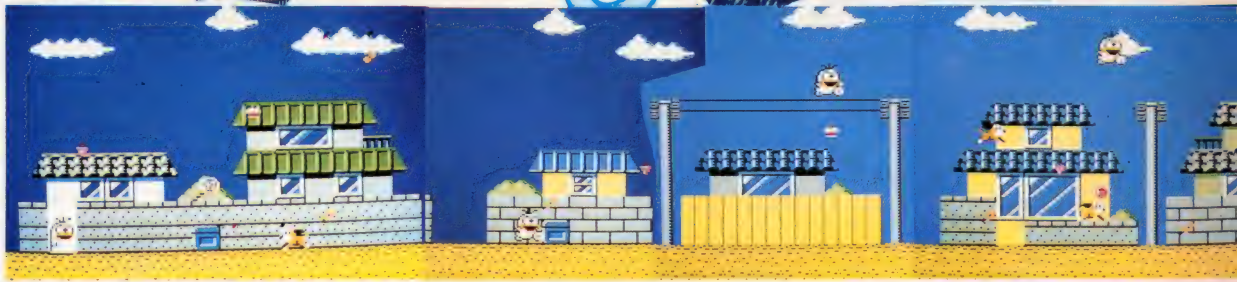
スクロールが止まると目的の物をさがすのだ

2日目の公開!!

1日目の目的は、パソコンを見つけ、ハカセにとどけること。

この最初の面で、ジャンプやガウ攻撃などの基本的テクを身につけてしまおう。

家やへい、それに土管はすりぬけることができるけど、電柱は飛びこえないと先へ進めないぞ！

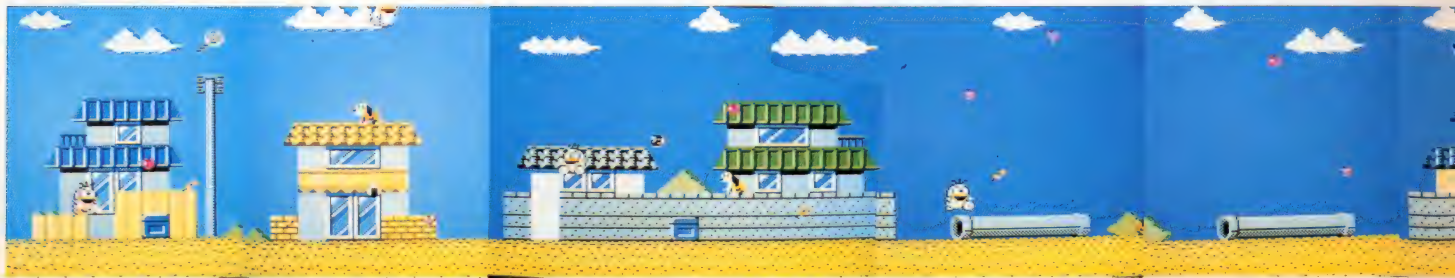
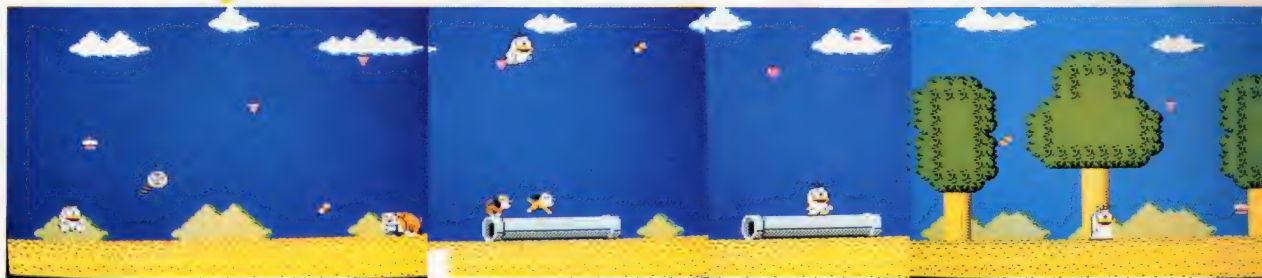
上のマップの上段右はしまで行くとSTOPマークが出てくる。そこで、食べ物を全部食べると、パソコンが出てくるのだ。

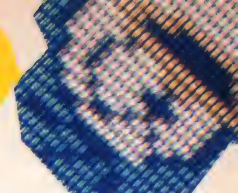
最後の建物のどこかの窓にいるハカセをさがして、パソコンをとどければ、面クリアだ。

1日目とマップ大

2日目はいつも迷惑をかけている神成さんに、お見舞いの花をとどけるのだ。クリアの方法は1日目と同じだ。

前半は建物がないので、上のほうの食べ物がジャンプだけでは食べられない。でも、下のほうしかねらわなければ、パワーがへらなくていい。上のほうの食べ物をねらって空を飛ぶ時は、急がないとパワーのへりかたが早いので気をつけよう。

空を飛びたい時は、ジャンプボタンを押しっぱなしにするだけだ。

3日目からは、クリアの方法が違うので楽しみにね。

オバケのQ太郎 ワンワンパニック オールキャスト

でででわ

Qちゃんの仲間達は全部で12人。12種類の物をさがして、それぞれの目的にあった、やりかたをしなくちゃいけない。1日目と2日目は、ただとどけるだけでいいんだけど、手がかりをどのように使うかを、よ～く考えるのだ。

しかし、何といっても腹がへっては戦ができぬ!? 一番大事なのは食べ物なのだ。おなかがへっちゃうと、パワーが少なくなって空を飛べなくなる。それだけならまだいいけど、パワーがなくなるといきなりやられちゃう！

食べ物の中でもとくに重要なのが、スペシャルキャンディとQマークなのだ。スペシャルキャンディを食べると、ガウ攻撃が4回分増えるし、Qマークを食べると、しばらくの間透明になって敵をすりぬけられる。

敵キャラの性格を見ぬいて完全攻略を目ざせ！

Qちゃんのなかまたち

3日目以降の敵キャラ

風船

カラス

強盗

とってもキケンなおジャマたち

子犬。ちょろちょろとうるさい おどかすと100点

チャウチャウ。ガウがきかないので、最大の難敵

ブル。顔つきはおっかないけど、おどかすことができる。200点

スズメ。2日目の最後から現れる。ガウ攻撃ができない

だいじなおとどけ物

●この表示が出たらおとどけ物を見つけるまで先へ進めないのだ！

●ハソコン ハカセにとどける

●お花 神成さんへのお見まい

●手がかり 何に使うのかな？

おいしい食べ物

リンゴ。10点

ブドウ。10点

ダンゴ。20点

ケーキ。50点

オニギリ。20点

スペシャルキャンディ。100点

Qマーク。200点

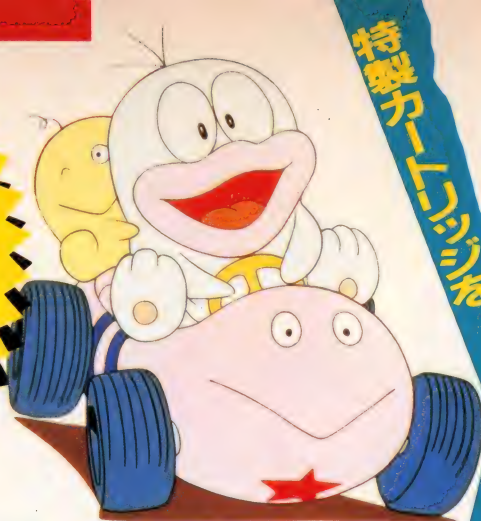
ファミリーコンピュータ™用カセット
超人気キャラクターゲーム

オバケのQ太郎が、楽しいゲームになったよ。

ユカイなオバケのQ太郎が、いろんなストーリーで大活躍。二ガ手な犬や、ジャマする鳥がたくさん出てくるよ。ドキドキ・ハラハラかわしちゃえ!ゲームの場面はどんどん変化するよ。

新発売

標準価格 ¥4,900

ファミリーコンピュータ™用カセット
オバケのQ太郎 ワンワンパニック

最長日数にチャレンジ!!

パニックコンテスト

オバケのQ太郎には、いろんなパニックがやってくる。キミは何日目まで行かせられるかな?大冒険して最長日数を実現しようね。優秀な成績を達成すると、黄金のオバケのQ太郎が登場する特製カートリッジがもらえるよ!

【賞品】
特製カートリッジ…合計100名様

しめ切り日 昭和61年2月28日(金)(当日消印有効)

くわしい応募方法は
- 小学館の小学一年生~六年生の各学年誌
- コロコロコミック
- てれびくん

を見てね。

緊急指令!!

マクロス・秘密を探せコンテスト

キミはマクロス特別情報部員に選ばれた。ゲーム解説書に書かれていないマクロスの秘密を発見してくれ! 正解者には抽選で賞品がプレゼントされるぞ。

【応募方法】ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、現在持っているファミリーコンピュータソフト名3つと、マクロスの秘密を書いて応募してください。

【賞品】マクロス・オリジナル・テレフォンカード…1,000名様(10名様には特製トロフィーもプレゼント)

【当選者発表】賞品の発送をもってかえさせていただきます。

【応募先】〒111 東京都台東区駒形2-5-4 株式会社バンダイ エレクトロニクス商品部 マクロス・秘密を探せコンテスト係

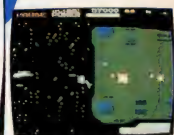
しめ切り日 昭和61年1月20日(月)(当日消印有効)

宇宙空間で謎をとけ!

超時空要塞マクロス、ついにゲームに登場。

スーパーバルキリーを、ファイター、ガウォーク、そして最強のバトロイド形態へと変形させて、ブリタイ艦を撃破しろ!

新発売

標準価格 ¥4,500

ファミリーコンピュータ™用カセット
超時空要塞マクロス MACROSS

製造元株式会社ナムコ

ただいまゲームファンの人気独占中!

ファミリーコンピュータ™用カセット
キン肉マン マッスルタッグマッチ

キミは必殺技をキメて、激戦を勝ち進めるか!?

2超人を自由にセレクトして試合開始。必殺技やプロレス技をキメろ! 氷のリングや電気のリングも出てくるぞ。

大好評発売中!

通常のリング

標準価格 ¥4,900

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

問い合わせ先 バンダイお客様相談センター TEL.03-865-0395 (午前10:00~午後4:00)

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111

お求めは、有名デパート玩具売場、玩具店でどうぞ。

スクープ！

最新情報

超新作6本大紹介

去年からの新作カセットラッシュはスゴかったよね。年が明けてチョっと一息かなと思ったら大マチガイ。新規参入メーカー2社も加わって、これからもスゴいぞ！

テーカン

マイティー・ボンジャック

3月上旬発売予定

価格未定

まずは新規参入の〝テーカン〟から。きれいなグラフィックで有名な業務用ゲームメーカーだ！　あのスターフォースも、もとはこの会社のゲームなんだよ。

ファミコン参入第1弾は〝マイティー・ボンジャック〟主人公のジャックが爆弾のバクハツを防ぐために大奮闘するゾ！

※写真は業務用のものです。

ファミコン版ではピラミッド内が迷路になっているという設定！

画面上にある爆弾を、すべて集めれば面クリアだ！

日本物産

マグマックス

新規参入のもう一社は日本物産株式会社。その昔、ゲームセンターでハヤってた〝クレイジークライマー〟を作った会社だ。

ファミコン界へは〝マグマックス〟で参入。パーツを集めればパワーアップ！　機械に支配されつつある、人類の平和を守るのが主人公の使命だ。画面は森林、砂漠、海、機械化都市へとクルクル変化していくんだ。まだまだ記憶に新しいゲームだから、キミも知っているよね！

※写真は業務用のものです。

海

場面設定はクルクル展開。迫力の画面がつづくぞ！

森林

パーツを集めて、パワーアップしていこう！

タイトー

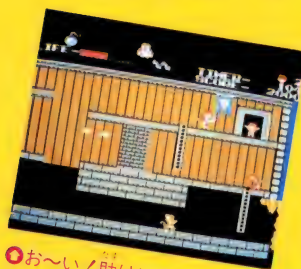
ジャイロダイン

2月中旬発売予定
価格未定

ヘリコプターでバリバリバリバリ……と、空中戦&地上戦がくり広げられるジャイロダイン。このあいだくらいまで、ゲームセンターでも見かけられたから、"アッ、あのゲームのことだな"と思ったコも多いんじゃないかな。

ゼビウスのヘリコプター版だなんて思っちゃイケナイぞ。誘導ミサイルが使えたり、機銃の方向がコントロールできたりと、細かい技が使えちゃうのダ。

海に山にジャングルにと、砲撃の続く中でキミはヘリを操り、つき進んでいくんだ。このほかタイトーからは「影の伝説」も3月下旬に発売されるヨ！ もう心は春休み!?

思わず発売を待ってしまいそう

キミたちも見にいったと思うあの映画、スピルバーグの「グーニーズ」がファミコン版になってお目見えなのダ！ フラッテリ・ギャングにつかまってしまった6人の仲間を救い出すため、洞くつの奥深く冒険をするマイキー。その気分はもう映画そのまま、いやそれ以上カモ!?

とてもキレイな画面が続く、6ステージにわたる冒険は、思わずハラハラドキドキしちゃうんだ。あちこちにあるドクロマークの扉を爆弾で壊し、いろんな宝物なんかでパワーアップしながら進むストーリーにのめりこみ！ ゲームの詳細はまた次号で。期待してネ。

これがグーニーズのタイトルだ

お〜い！助けにきたぞ〜!!

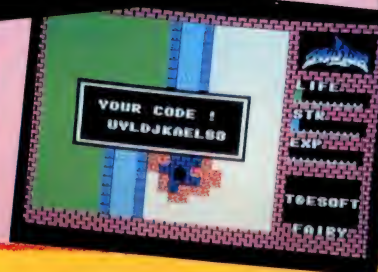
TOEMI LANDの第2弾は、"バイドライド・スペシャル"だ！

3月下旬発売予定
4900円

"パチコン"に続くTOEMI LANDの第2弾は"バイドライド""バイドライドⅡ"（どちらもパソコン版）をミックスしたRPGだぞ！

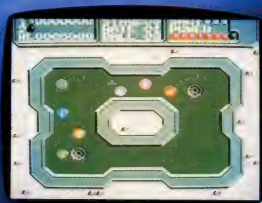
※写真はパソコン版です。

パスワードを覚えておけば、ゲームデータの保存ができちゃうんだよ

"モンスターと戦い、宝を集めながら、お姫さまを助ける"というストーリーなのダ！

このゲームのために作曲されたというBGMにも期待しちゃおう！

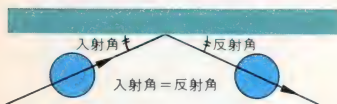
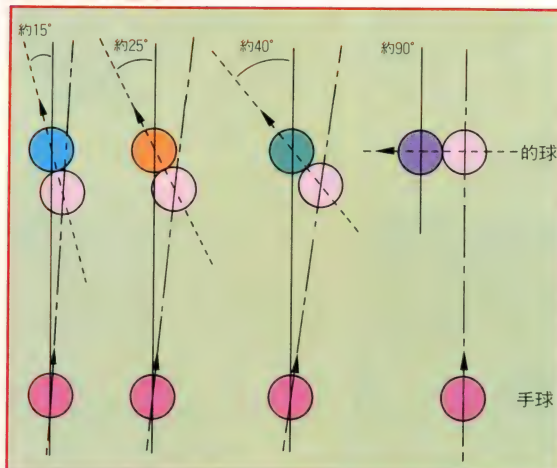
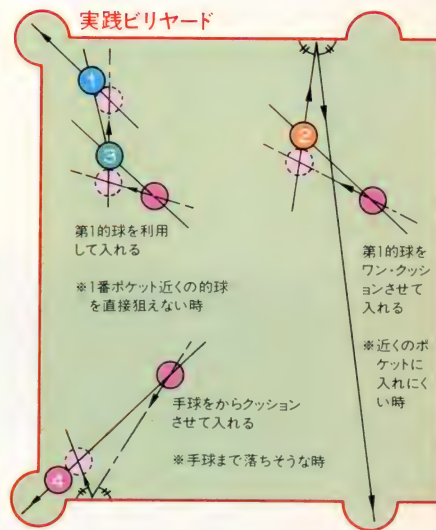
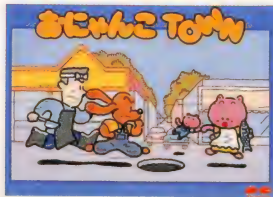
ポニーのファミリーコンピュータ™用カセット

未来派感覚のボールゲーム登場!!

ルナーボール Lunar Ball

コンピュータならではの、楽しい音楽と、変化に富んだふしぎな台が、ハスラーのキミを待っている。たとえば、"島"が出現する第９面。台のまんなかあたりに穴のある第12面。矢印の形になっている第26面。ルナーボールの頭文字をデザインした32面…etc。全60面のおもしろさがいっぱい！

R49 V 5902（PNF-LB） ￥4,900　★発売中！

ビリヤードの基本

コンピュータでホントのビリヤードに強くなるなんてことも、できてしまう。
それは、球どうしが、どうぶつかると、どう動くか、クッションでどう反射するか、を知ることなんだ。
図の原則を、実際にプレーして確かめ、暗記してしまおう。
これで、女の子にカッコよくアドバイスできるぞ！

ビリヤードの基本

走りだしたら、止まらぬ人気！ キミのファミコンでつかまえろ!!

あっ、たいへん！またまた、やんちゃな子ネコのマイケルくんが１人で家をぬけだしちゃったぞ。早く家につれもどさなきゃ。マイケルは街の探検が大好きだから、一度家から出るとどこにいるかわからない。おまけに、街の中には、いじわるな犬や自動車などの危険がいっぱい。いじわるDOGをマンホールに落っことし、魚屋のさかなをとってパワーアップ。早くマイケルを見つけ出して、家へつれて帰ろう。

R49 V 5901（PNF-OT） ￥4,900　★発売中！

安心して選べるPONYCAのソフト充実した内容と良心的価格がポニカの顔です

株式会社ポニー　〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング　TEL03-265-6377

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

超ウルトラ技50

お正月にはウル技101で楽しんでもらったかな？　もう冬休みも終わってしまったけど、おもわず勉強の合間にファミコンで遊んでいたりして。さて今月もお勉強を放りだしてしまいそうな、強力なウル技をど〜んと50本紹介するからね!!

ウルトラテクニック 1

今月の優勝技

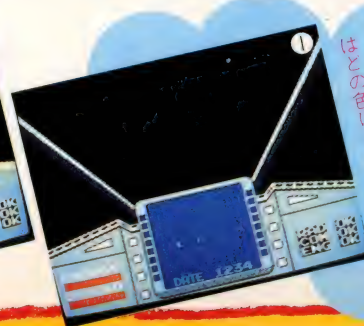
スターラスター
塗りかえて救助隊呼ぶウル技なのだッ!!

東京都／大田奈夢子クン

この特別コマンド2つを知れば、君が英雄だ！　タイトル文字が点滅しているあいだにコントローラⅠのボタンを、SELECT→Ⓑ→Ⓐ→右→左→上→SELECT→Ⓑ→下→右の順序で押そう。すると画面がコックピットの表示に変わり、十字ボタンの上下で画面の色が選択できるぞ。キミのお気に入りの色にガイア号のコックピットを塗りかえてみよう！

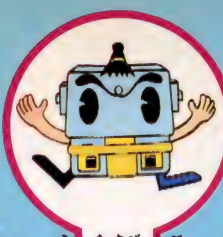
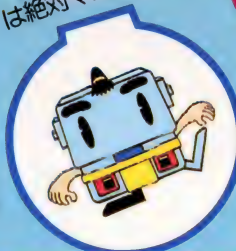
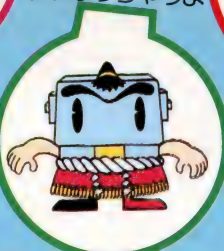
さて、もうひとつのコマンド。ゲーム中〝ムムッ！エネルギーがたりない!!〟となったとき、コントローラⅡのⒶⒷボタンを押しながら、マイクのボリュームを上げて、〝助けてくれ〜!!〟と叫ぶ。するとスターノイドと呼ばれる人が飛んでくる。彼に照準を合わせ、LOCK ONするのと同じ要領で近づくと燃料を補給してくれるヨ！

①○まずは塗りかえだ。今日はとの色にしようかな〜♪

②○よおし、この色が気に入ったんだもんもんもんっ！♡

③○これがウワサのスターノイド（円内）。うまく受けとめれば、写真のような表示が！

紹介する技のレベル

十両技 初心者向け。これは絶対マスターだ

幕下 うーんもうひと息といえるウル技

小結技 中級者向け。割合カンタンに試せる

大関技 上級者向け。思わずうなっちゃうよ

横綱技 プロ級の人向け。アッと驚く技だぞ

最新の超人気ゲーム、キン肉マンの登場だ!

キン肉マンマッスルタッグマッチ
ウルテク2 いきなりラウンドセレクトできるウル技だ!!

愛知県／藤田洋一クン　横綱技

この技は1人用でしかできないぞ!

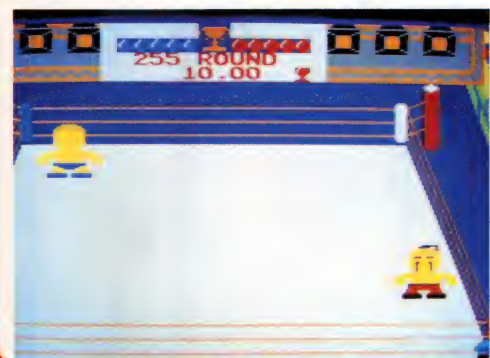
スタートボタンを押し、超人を選ぶ場面になったら、コントローラⅠのBボタンと、コントローラⅡのⒶⒷボタンを押しっぱなしにする。

で、どんどん十字ボタンを押していくと、な、なんと255面だ!!

さっそく255面にチャレンジ。けど、タイムは10しかないし、敵の動きはメチャ速い。あっという間にやられて……。

というわけで、255面をクリアしたあとに何が起こるかは、キミが見つけるのだ!!

SELECT 255

●ええっと、どの超人にしよ～かなあ、などとやっているのではない! 画面中央の数字を見よ! 255というのはラウンドのことなのだ。さっそくやってみよう!!

●クーン。いきなり1本取られちゃったよう!! とにかく時間は短いし、相手の動きは速くて強いし、ぜ～んぜんかなわなかったのだ!

キン肉マンマッスルタッグマッチ
ウルテク3 試合が始まる前はこんなところにいるのだ!

石川県／小寺重治クン　十両技

1ラウンドが終わったからといって、安心していてはいけない。ひょっとしてウル技が隠されているかもしれないぞ!

試しにスタートボタンを押しっぱなしにしていると、次のラウンドの始まりと同時にポーズがかかり、変な場所に超人が出現したのだ!!

●こんなところにいるのは、理由なんかないけどね

超ウルトラ技50

ウルトラテクニック 4
大関技

キン肉マンマッスルタッグマッチ
敵に命の玉を取られてしまったときはこの技だ！

東京都／田原一広クン

命の玉を敵に取られちゃったら、ロープのそばで敵に背を向けて、じっ〜としていよう。うしろから敵の超人が必殺技をかけてきたら、フライング・ボディ・アタックの連発。これでなんとかのりきれるぞっ。

ただしなかにはツオ〜イ超人もいて、通用しないときもある。

たとえばブロッケンJr。やつのナチスガス殺法は恐ろしい。ロープぎわで待っていると、いきなりガスを浴びせられてやられちゃう。

ほかに、ラーメンマン、ウォーズマンなんかも要注意！

この技、相手を選んだほうがいいぜ。

ウワ〜！ ロビンマスクに命の玉を取られたよ〜！ こんなときは、ロープぎわで待っているにかぎるぞ！ 来なさい来なさい!?

ドベシバガシュ!? フライング・ボディ・アタックが決まった瞬間なのだ！

ウルトラテクニック 5
小結技

キン肉マンマッスルタッグマッチ
近くの敵にとっても便利！ ショートキックだ

大阪府／ねションベン小僧クン

このゲーム、ⒶⒷボタンの使い方がなかなか難しいんじゃないかな。

特に、キックするときなんかは、ボタンを両方使うので、タイミングがとりにくい。それに、遠くにいる敵にキックしようとすると、逃げられてしまうことも……。

だけど、この技を使えば大丈夫。Ⓑボタンを押した直後にⒶボタンを押すと、近くの敵に有効なショートキックができるぞ。試してみてね！

このように敵が近くにいるときは……

ショートキック!! かっこいい〜！

ウルトラテクニック 6
小結技

キン肉マンマッスルタッグマッチ
きらいな相手のときは、すかさずタッチなのだ

埼玉県／斉藤浩クン

苦手な超人とはなるべく戦いたくないよね。

ラウンドが始まったときに、きらいな超人がリングの上に出ていたら、すばやくタッチするのだ。すると、相手もタッチするよ！

自分のスタミナが1つ減ってしまうけど、相手のスタミナも1つ減るので、おあいこだね♡

でも、あんまりあせって、きらいな超人をわざわざリングの上に、呼び出しちゃったりして!?

気をつけてね。

ヤーイ なんだってマネするだよ〜！

7 ウルトラテク
小技 こむすびわざ

キン肉マンマッスルタッグマッチ
つるつるの氷のリングで滑らない方法だぜ！

東京都／横山力クン

ツルツル滑る氷のリングは戦いにくくってとってもイヤだね!!

このイヤなリングの上でも滑らなくなる方法があるとは驚きだ！

やり方は、そんなに難しくないんだよ。

まず、ロープのそばで敵が近づいてくるのを待つのだ。そして、敵がそばに来たら、フライング・ボディ・アタックをキメるのだ。

すると、ア〜ラ不思議。氷のリングなのにぜんぜん滑らなくなるのだ!!

相手はまだツルツル滑ったままだから、すごく有利に試合が展開できるぞ!!

マゴマゴしている敵の超人を、このすきにバンバンやっつけちゃおう!!

これで氷のリングはキミのものだね♡♡♡

◎滑るリングはいやなのさっ！　そこで敵にフライング・ボディ・アタックするのだ！

◎キマったあ！　これでもうツルツル滑らなくなるのさ。とっても便利だね♡

8 ウルトラテク
大技 おおぜきわざ

キン肉マンマッスルタッグマッチ
命の玉を取ったら、2種類の必殺技ができるのだ!!

大阪府／中村敦クン

命の玉を取って必殺技をキメると、えら〜く気分がいいし、敵のスタミナをたくさん減らすことができる。

必殺技を2回キメて、相手をダウンさせてしまうのもいいけど、2種類の必殺技をキメることもできるんだ。

命の玉を取ったら、すぐに技をかけて、味方とタッチする。そして、またすぐに必殺技をやるのがコツだよ。

下の写真の例で説明すると、最初にブロッケンJr.で戦っていた。そして、命の玉を取ってから、ナチスガス殺法で相手をやっつけ、キン肉マンとタッチ。

今度はキン肉マンの必殺技である、キン肉ドライバーをキメた。

2回も必殺技を使えば、たいていの相手をダウンさせることができるし、2つもキメ技が見られるので愉快だね♡

だけど、このウル技をやるときには、すばやい動きが必要なんだ。

だって、ゆっくりしていると、命の玉の効力が消えてしまうんだから！　強い強いと思っていると土壇場で悔しい目にあうかもしれないぞッ。

さあ、キミもこのウル技を駆使して、目標の255面をクリアしちゃおうよ！　これで勝負はキマリだね。

◎まずは、ブロッケンJr.のナチスガス殺法だ〜い

◎そんでもって、キン肉マンとすばやく交代だよ

◎今度はキン肉マンのキン肉ドライバーでキメ！

超ウルトラ技50 オッカシナ

ガマパックン以外の忍法も公開するぞよ!?

忍者じゃじゃ丸くん

ウルトラテクニック 9

7面までいったら、さくら姫の下でジャンプ

大阪府／堀田隆明クン

横綱技

7面以上行ったことがあるキミ、25万7000点の隠れボーナスを取り損ねていないかい?

7面になったら、さくら姫の下の段まで登ろう。そして、さくら姫に向かってジャンプ。すると、さくら姫がピョンと跳ねてボーナスが……。

じゃじゃ丸くんが増えることもあるので、先の面を狙うキミ、しっかり覚えとこうねッ♡

●えいやっ。姫っ! 今そこまで行きますぞよっ!

●アタタッ。頭は痛かったけど、25万7000点ボーナスだ!

忍者じゃじゃ丸くん

ウルトラテクニック 10

なまず太夫が爆弾を落とすタイムを覚えよう

北海道／熊田小百合クン

小結技

ゆっくりとゲームを楽しみたいけど、"そうはとんやがおろさないぞ"とばかりに、ある一定の時間になると、なまず太夫が爆弾を落としてくる。イジワルだね。

そんなときに画面の上のほうにいると、やられやすいので、なるべく下のほうにいよう。

下の写真では、タイムが50になったときに、爆弾を落としてきた。

ラウンドによって、なまず太夫の爆弾いじめが始まるタイムが決まっているので、よ〜く頭の中にインプットしておこう。

●およよよ〜ん。この面ではタイム50で爆弾を落としてきたぞ! 面によって決まっているので覚えておこう!

忍者じゃじゃ丸くん

ウルトラテクニック 11

さくら姫が花びらを落とすタイムは83なのだ!

大阪府／藪木敏夫クン

小結技

さくら姫の落とす花びらを3枚集めると、ボーナスステージに行けることは、よく知ってるよね。

でも、花びらが落ちてきたときに離れていると、取り逃がしてしまうことがあると思う。そこでこのウル技!! じつは、さくら姫の花びらを落とすタイムはいつも83なのだ。

タイムが90近くになったら、上のほうへ登っていって、さくら姫の真下で待っていよう!!

これで3面に1回はボーナスステージだね♡♡

●85、84、83。やった! 花びらが落ちてきたぞ。タイムが83近くになったら上のほうにいるべし!

ナ フ ウ ニ ナ ル ヨ

12 ウルトラテクニック

忍者じゃじゃ丸くん

アイテムを消しちゃうことも、自由自在だぜ！

佐賀県／酒井勝クン

十両技

天井のブロックを壊すと、いろいろ出てくるアイテムたち。

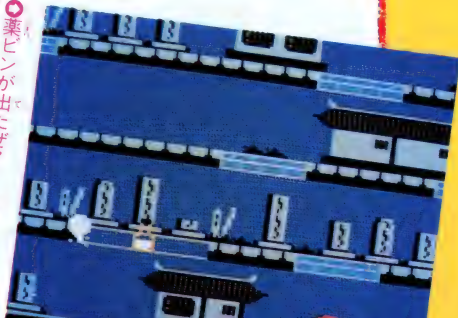
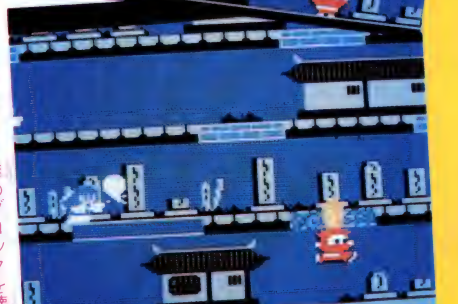
とても、役立つパワーアップ・アイテムもあるけど、なまず太夫のしかけた爆弾もあるので用心用心！

そこで、もう気がついてるかも知れないけど、基本的なウル技を1つ教えちゃえ！

どんなアイテムが出現しても、ほかのブロックを壊しちゃうと、あっという間に消えてしまうのだ！

爆弾を消すにはかかせない技だけど、欲しいアイテムを消してしまうとヒサ～ン！

でも、こんなことぐらいでクヨクヨしないでガンバロ～ぜ!!

●薬ビンが出たぜ！ こいつを取れば半透明になってしばらく無敵だぞ！

●しまったァ！ 隣のブロックを壊したら、薬ビンが消えちゃった!?

●オットット！ 爆弾が出てきやがったぜ！ こんなときは……

●違うブロックを壊せば、爆弾は消えちゃうのさ！

13 ウルトラテクニック

忍者じゃじゃ丸くん

忙しいキミはボーナスステージをパスできるのだ

大阪府／松崎洋介クン

大関技

さくら姫の落とす花びらをやっとこさ3つ集めて、うれしいうれしいボーナスステージになったら、ちょっとセレクトボタンを押してみよう!!

やってみたかな？

いきなりなまず太夫がいなくなったと思ったら、さくら姫が降りてきて、ハートがいっぱい出てきたでしょう！

なんと、セレクトボタンを押すと、とたんにボーナスステージは終わってしまうのだ。

や～い！

点取れなかったでしょう！

ひっかかった、ひっかかった。

なんのためにこんな機能がついてるんだろうねえ!?

せっかくボーナスステージに行ったのに、点も取らないで、先へ進みたい人なんかいないよね～！

●せっかくのボーナスステージだけど…

●セレクトボタン1つで、あっという間に姫に会えるのだった!?

14 ウルトラテクニック

忍者じゃじゃ丸くん

なまず太夫の投げる火が空中でストップなのだ

岐阜県／日比野文彦クン

十両技

なまず太夫の武器は爆弾だけだったっけ？

そう、ボーナスステージのときは、火も武器にしてたよね！

この火にやられちゃうと、じゃじゃ丸くんは減らないけど、ボーナス点は取れないし、さくら姫とも会えないのだ。

で、火が降ってくるときにジャンプすると、途中でストップさせられるぞ。これで少し楽になったかな!?

●ストッピ～！ あぶない火は途中で止まれ!!

大好評「超ウルトラ技決定版」(480円)はオモシロテク250本満載で発売中！

15 ウルトラテク 十両技

忍者じゃじゃ丸くん

なまず太夫のしかけた爆弾がなぜかバゴ～ン!!

千葉県／向谷浩クン

ウムムッ！ 爆弾があるでござるなあ～。どないしょ!?

あれっ！ 化け物にやられたのに爆弾が爆発したぞ!!

なまず太夫のしかけた爆弾は、はじめは黒くて、ボカンと爆発するとたんに赤くなるんだけど、この爆弾について変なことを発見してしまったのだ。
爆弾があるときに、じゃじゃ丸くんがやられると、どういうわけだか、赤くなっちゃうんだよね。

16 ウルトラテク 十両技

忍者じゃじゃ丸くん

忍法ガマパックンができたら、三角とびを試そう！

栃木県／神山則之クン

左端まで行ったでござる！ さあてジャンプしようかな!?

ぴょ～ん。壁にぶつかって、これぞパックン三角とび！

忍法ガマパックンの術を使うには、小丸くんを4人集めるか、秘密の武器の4つのうち、3つを集めればOKなのだ。
パックンの上に乗っているときは、なんたって無敵だぜィ!!
――というわけで、いろいろ遊んでいるヒマがあるね。そこで、画面の端まで行ってジャンプしてみると、パックンも三角とびができることがわかったぞ。

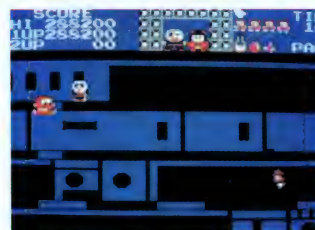
17 ウルトラテク 小結技

忍者じゃじゃ丸くん

忍法ガマパックンでじっとしていてもクリアなのだ！

岐阜県／日比野文彦クン

さて今度は、忍法ガマパックン不動の術だ。
つまり、ぜんぜん動かさないというだけなのだ。
パックンの上に乗ったとたんに、敵は動かなくなってしまうけど、パックンも動かさないでいると、どうなってしまうかを調べてみたのだ。
なんと、タイムが0になると、パックンが敵を全員食べていなくても、そのままクリアしてしまうのだ。ちょっとトイレへ行けるかもね♡

アイテムが3つそろった！ これで忍法ガマパックンができるぞっ！

パックンの上での～んびりお昼寝でもしてようかな!?

な～んにもしなくても、クリアしちゃうんだよ！

18 ウルトラ 大関技

忍者じゃじゃ丸くん

これは難しい。パックンがさくら姫のところまで

神奈川県／島津洋クン

なまず太夫のしかけた爆弾を出現させたときに、小丸くんが4つになって、パックンの上に乗ったら、爆弾にぶつかってみよう！
いつもは行けない所へ行けるようになるぞ。いろいろ動いてみよう！

なまず太夫とさくら姫のそばに行っても何も起こらないのだ!!

ノカワカラナイ

ミルキーはママの味。やさしいお母さんよ♡

ウルテク 19
おにゃんこTOWN
屋根の上になんか乗っかっちゃってヤ〜ネ〜！
十両技
愛知県／中村和孝クン

おにゃんこTOWNにも、安全地帯があったぞ！　屋根の上に登っちゃえばいいのだ。
道の半分ぐらいの所にいて、屋根に向かってジャンプするだけでOK。
でも、やられちゃう所もあるから、気をつけて安全な場所を探そう！

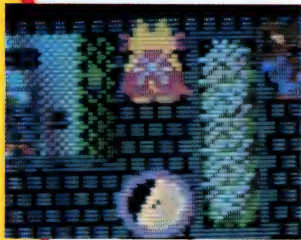
道路の真ん中あたりから、ジャンプしてみよう！

屋根より高いミルキー。よ〜く見回してマイケルを見つけよう！

ウルテク 20
おにゃんこTOWN
十両技
ヘビー級のスネークには、この技で対抗するのだ!!
大阪府／高ユキクン

1面が始まったら右に行き2つめの十字路を上に行こう。すると魚屋の右下にあるマンホールへ着くはずだ。
このマンホールを開けるとヘビが現れるけど、なかなかマンホールに落ちてくれないので非常に面倒だ。
この上へ行ってマンホールを開けてみよう。
ヘビは出てくるけれど、すぐにマンホールに落ちて自動的に点数が入っちゃうぞ。上から来る犬に気をつけていればハイスコアだ。

ヘビがヌュルリと出てきたぞ！

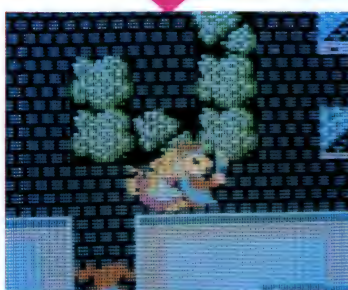
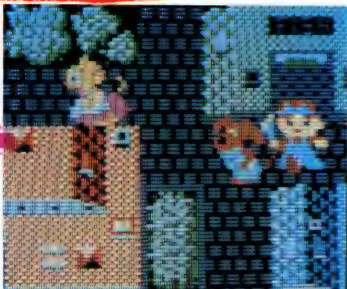
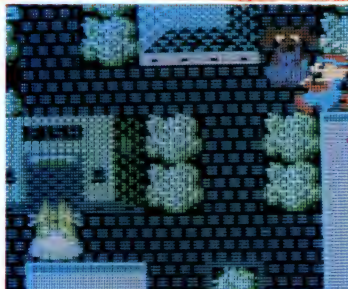
いきなり穴に落ちちゃった。変なヘビ!?

ヘビは落ちると全自動的にマンホールは閉まるのだ

ウルテク 21
おにゃんこTOWN
小結技
魚屋のオッサンをギョギョと言わせるウル技なのだ!!
山形県／雪子クン

魚を盗むと魚屋のオッサンが追いかけてくるのだ。
でも時間がたつと魚屋のオッサンは帰っていくでしょ。そしたら逆に、オッサンを追いかけてみよう。
すると、アラおもしろい。なんとミルキーはオッサンをすり抜けてしまうのだ。なんか得した感じ……。

ウィ〜ン！　魚屋のオッサンが追いかけてくるよ〜！

オッサン、あきらめて帰って行くぞ。

するっとすりぬけ。気持ちいいなあ〜！

今度はこっちがオッサンを追いかける番だぜ！

乗り物のゲームは何種類あっても楽しいね♡

ウルテク 22　横綱技

スカイデストロイヤー

むむむ無敵がもう発見されてしまった!!

大阪府／KABUCOTクン

どーしょよー、どーしょよー! もう無敵がわかってしまったのだ。世の中には鋭い人もいるもんだねえ!

スタートボタンとセレクトボタンを押しながら、リセットボタンを押すだけで、もう怖いものなしなのだ!!

はじめのうちは、攻撃してこないのでよくわかんないけど、だんだんと無敵の実感がわいてくるぞ。

けど、海に落ちると自爆して、せっかくの無敵が台なしになっちゃうから、ドジらないでね。2人用でも遊べるよ!

◎画面が真っ赤。敵の弾にやられた瞬間なのさ!

◎でも、落ちないのだ! 普通ならダッチロールもんだぜ

◎ボシャーン。海に落ちた場合だけ、やられちゃうのだ

ウルテク 23　大関技

スカイデストロイヤー

たまには損するウル技もやってみようではないか

千葉県／森田敏弘クン

スカイデストロイヤーのゼロ戦はⒶボタンを押していると、バンバン出てくる連発式だけど、この機銃を単発式にしてしまう、損するウル技を紹介しよう!

ⒶⒷボタンを押しながら、リセットボタンを押すだけ。Ⓐボタンを1回押すと、弾が1発出るだけだから、ハイパーで指の筋肉を鍛えたキミはぜひ試してほしいネ♡

このゲームは無敵になったり、弱くなったり急がしいね。

◎これがいつもの連発式。ダダダダダダダダダダダダダ……

◎これが変なの、単発式。ダッ、ダッ、ダッ、ダッ、ダッ、……

ウルテク 24　大関技

マッハライダー

弱～いピンク色の敵をどんどんいじめちゃえ!?

埼玉県／青木直道クン

さあ、驚異的なスピードゲーム、マッハライダーの登場だ。

ピンク色の車は逃さずに、必ずやっつけよう!

10台目をやっつけると、ファンファーレが鳴って、ボーナス得点がなんと2万点もらえるのだ。弱い者いじめをやっちゃおう!

◎ピンク色の敵は絶対に逃すんじゃない!!

◎10台目をやっつけるとファンファーレとともに2万点

トニカクヤッテミヨウ

見なれないものを出してみようではないかい

25

大関技

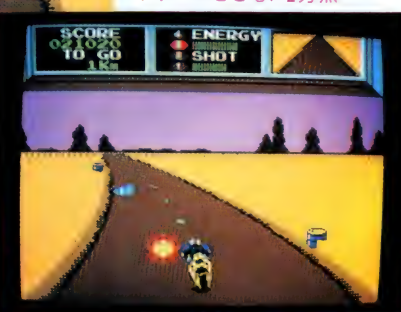
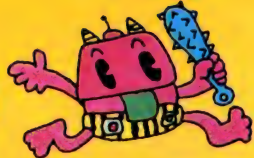
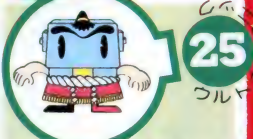
プーヤン

まだまだいたぞキャクれから。今度はイモ虫だ!?

岡山県／村井薫クン

この技は難しいぞ〜! とにかく、1本の矢で必ず1匹の狼をやっつけなければいけないのだ。途中までは順調に進んでいるんだけど、赤い風船を持った狼が、やたらに強い。

そこで、赤い風船の狼はあきらめて、連続28本の矢で28匹の狼を落とすのだ。

するとイモ虫が出てくるぞ。こいつを射ると、肉が取りほうだいになるんだ。これは見逃せないね♡

○やっとの思いで、ようやくイモ虫君を出現させたぞ!

○よ〜く観察してごらん。笑っているみたいだね♡

マップを見ながら、ウル技もやっちゃおう!!

26

小結技

ドルアーガの塔

ギルが2人も出てきて、まるで双子のギリ〜ズ

愛知県／貞任秀彦クン

この技は裏ドルアーガでやるので、タイトル画面のときにコントローラⅠの十字ボタンを上6回、左4回、右3回押すのだ。

そのあとで、26階まで行く。26階でハイパーナイトが出てきたら、リセットボタンを押すのだ。

すると、ハイパーナイトがいきなり、ギルに変身しちゃうぞ! でも、リセットボタンから指を離すと、タイトル画面に戻るだけなのさ!

○ブルーヘルメットをかぶっているのが本物のギルだ

27

小結技

チャレンジャー

1匹がパワージュエルに。もう1匹は金縛り

宮崎県／KEYクン

ナイフをはずさずに、3匹連続でやっつけたあとに、もう1匹敵をやっつけると、パワーアップ・アイテムになるよね。

このパワーアップ・アイテムを出すチャンスのときに、2匹つながった敵をナイフでやっつけると、1匹はパワーアップ・アイテムに、もう1匹は金縛りにあったように、動かなくなってしまうのだ。

写真のように、重なりあってしまうんだけど、ナイフ1本で2つとも片づけることができるぞ!

それがど〜したと言われればそれまでかもしれないけれど、この技はメチャ難しいんだ。

じつを言えば、この写真だってゲームプレイ中に偶然にできたのを、とっさに撮ったんだよ。

キミもぜひとも挑戦してみてね!!

○パワージュエルとケバラが重なってるんだ

超ウルトラ技50

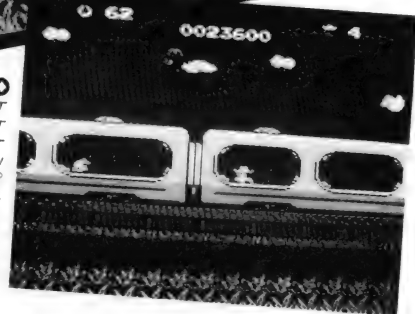
ね え ～

ウルトラ技 28 大関技

チャレンジャー ジャンプで無敵になると2匹のクジラを出せるぞ

兵庫県／斉藤宗広クン

ジャンプをやっているとボーナスが1万点入って無敵になる

ボクらの味方のクジラが空を飛んでやってきましたヨォン♡

1面で無敵になる方法が、またひとつ発見されたのだ。ゲームが始まったら、列車の先頭へ行くのだ。そして、タイムが85になったら続けて何度もジャンプ。もちろん、最初からジャンプし続けて、100点をどんどん稼いでいてもOK。

タイミングが合うとクジラが出現し、ボーナスがもらえたうえに、チャレンジャーが無敵になってしまうのだ。

そして、ナイフを投げずに車内に入ると、またもやクジラが……。ぬわ～んと、ボーナスが2倍もお得なウル技なんだ。ただし、レベル3以上でないと、2匹出ないよ。

バルにぶつかってケラが出てくる。でもナイフは投げちゃだめだよ！

みごとナイフを投げなかったので2回目のボーナス点をもらえちゃったのだ

ケケケッ。シーン1で2万点もいってしまったので、うれしい～ヨ

ウルトラテクニック 29 小結技

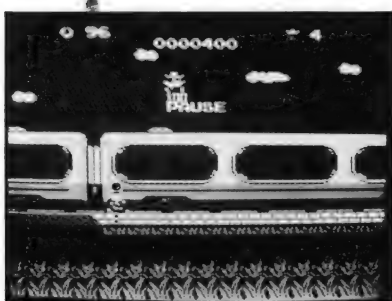
チャレンジャー タイムボーナスで10万点だってもらえるのだよ

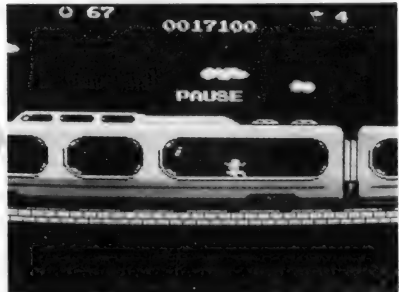
岩手県／赤間幸子クン

シーン1をタイム60以上でクリアするとボーナス点として1万点もらえるっていうのは知ってるよネ!! でも、もっとすばやくクリアしてごらん。なんと10万点ボーナスだってもらえちゃうんだぜ。

タイムを調べたら、65以上のときには10万点もらえるみたいだ。

さあ、無敵技を使って急いでクリアし、ハイスコアを狙うようにしよう。

急いで急いでとにかく急いで、進んで進んで行きましょ

バルだって飛び越えていって少しでもタイムのロスをなくす

ついにやりましたタイム67でここまでくれば、こっちのもの

ジャーン10万点でっせ、10万点。無敵より点数が高いのだ

カピカもきたて

小技30
チャレンジャー
あわてずに、まずは外の空気を吸ってからだよ
埼玉県／小谷田浩クン

シーン4へたどり着いたらまず外へ出よう。そうするとチャレンジャーがやられたら、普通、ひとつ前の洞くつから始まるのに、ちゃんとピラミッドの前からやりなおせるよ。これだとシーン4をじっくりせめられるので、とてもいいウル技なのだ。

◐どっから見てもシーン4の洞くつの中に来ている

◐まあピラミッドの外へ出てみましょうぜ

小技31
チャレンジャー
100点をもらえるだけもらってしまえる場所がある
埼玉県／M・Iクン

◐さあこの位置を覚えておいてネ！　高得点の場所なんだからさ

◐タマが来たのでジャンプをしたら……

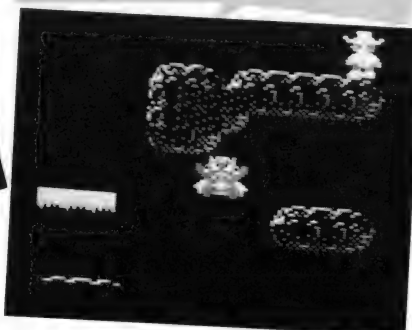
シーン4の洞くつで、恐竜の形をした左側の岩にタマがいるよね。タマを飛び越して、さらにジャンプをすると恐竜の岩の胸のあたりに乗れるのだ。タマが近づいてきたらジャンプをするといいぞ。やっぱりここでも100点がドンドンと入ってしまうんだもの、たまりません。タイムがなくなるまで、思いっきりジャンプしよう。

◐ほおら1回につき100点なんだからネ♡

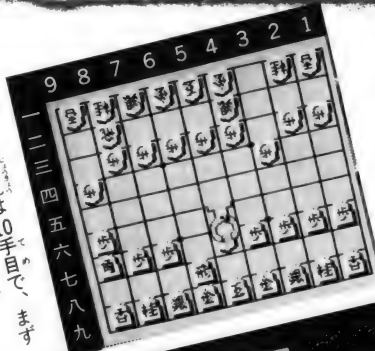
大技32
チャレンジャー
ドン・ワルドラドをやっつけるには4本のナイフ
埼玉県／小川貴史クン

ドン・ワルドラドをやっつけるには、続けて4本のナイフを投げるのだ。ほかの岩に飛び移らずに4本のナイフをドン・ワルドラドに当てたら、左へジャンプしないで降りよう。するとマリアを閉じこめていたオリが開くので、あとはマリアのところへジャンプすればクリアだ。

◐ジャンプしちゃ失敗するよ

◐ナイフを4本投げつけたのでドン・ワルドラドがやられて落ちていった

◐めでたく岩の中の王女マリアを救い出すことに成功してしまいました。メデタシ、メデタシ

やりかたはかんたんだけど、アッとビックリ

33 大関技
本将棋 これ以上はもうないいんじゃないのと16手詰めがきたぞ
千葉県／バーゴン荒井クン

本将棋の最短詰みへの道はきわめられていなかった!! なんと時間制限なしの後手で始めて、16手で勝ってしまう方法があったのだ。

①▲3四歩、②△9六歩、③▲9四歩、④△9七角、⑤▲4二銀、⑥△6六歩、⑦▲6六同角、⑧△6八飛、⑨▲5七角成、⑩△6二飛成、⑪▲4七馬、⑫△5二角、⑬▲5二同銀、⑭△5二同龍、⑮▲5二金、⑯△4二銀。で、相手は負けを認めるのだ。

✪現在の状況は10手目で、まずまずのところといった感じ

✪ハイッ16手目でみごと敵を負かしてやったのだよ。ハッハッハッ

ウル技場外技
☆スーパーマリオブラザーズ・デモ画面のドジマリオ　デモ画面が始まったときに、十字ボタンの右・左・下のどれかを押すと、マリオはブロックを登ろうとして失敗。前に進めず土管に体当りをしちゃうし、まったくのドジマリオになってしまうぞ。（愛知県／加藤丈晴クン）★なんか情けないマリオだね。

34 十両技
シティコネクション オイル缶が、下に投げられるとは便利な技だな
東京都／井上彰クン

オイル缶が、下にも投げることができるって知っていたかな? パトカーが下にいるときなどにこのウル技を使えば、助かっちゃうのだ。

やり方は、かんたんだよ。

クラリスカーがハイウェイの上段から落ちたときに、Ⓑボタンを押すといいのだ。

すると、横へ飛んでいくはずのオイル缶が斜め下の方向へと飛んでいくんだ。

Ⓐボタンでジャンプして、ハイウェイにぶつかって落ちるときにもⒷボタンで下へオイル缶を投げることができるぞ。ただ早すぎると横へ飛んでいっちゃうのだ。

✪オイル缶が、下へ向かって飛んでいく

35 十両技
シティコネクション ひとつしかないのに2つのオイル缶を出せる♡
秋田県／宮沢俊幸クン

オイル缶の残りの数は画面の上に表示されている。でもクラリスカーは、画面上に表示されている数以上のオイル缶を持っていたのだ。

クラリスカーが方向を変えて車体が傾いた瞬間にⒷボタンを押すと、両側へオイル缶が飛んでいくのだ。もしオイル缶をひとつしか持ってなくても両側へ2つ投げることができるんだよ。

✪クラリスカーはオイル缶をひとつしか持ってないのに両方へ2つ出てしまった。どこにオイル缶を隠しているのだ?

さ れ て い た 謎 が

いつもとは、ちょっと違ったドルアーガの塔

ウルトラテク 36

ドルアーガの塔 なくしていたと思っていたのに持っていたなんてね!!

小結技 岡山県／鈴木建一クン

フロアーの29のゴールドマトックは十字ボタンを上右下左と3回繰り返すと出現するね。ところが宝を取ったあとで、また十字ボタンを右回りに上右下左と3回押すと、画面下にあるゴールドマトックが消えちゃうのだ。

しかし不思議なことに、壁はいくつでも壊すことはできるのだ。それでわざと外壁をたたいてみるとゴールドマトックの力はなくなるのだけど、また宝が出現。この宝を取ると普通のゴールドマトックを持っている状態にもどるよ。

上右下左上右下左上右下左で宝が出現しちゃう

フロアー29の宝はゴールドマトックだったんだね

またまた上右下左上右下左上右下左と十字ボタンを押すと消えちゃったのさ

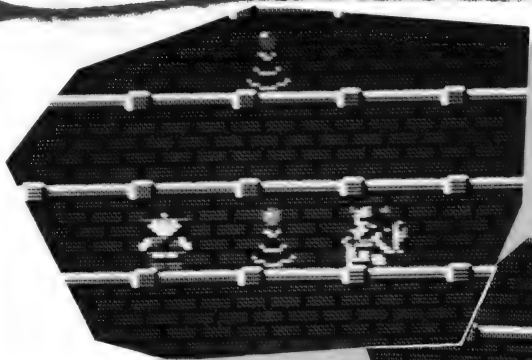
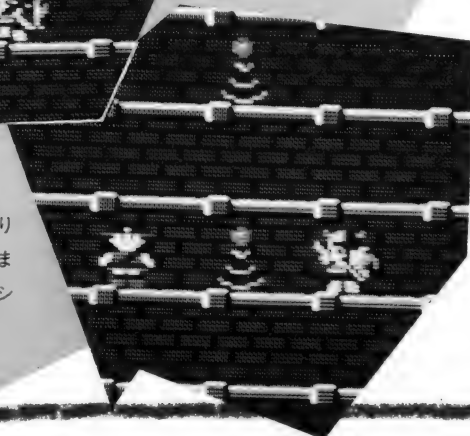
わざとゴールドマトックをなくすようなことをすると宝がまた出現しますのだぜ

ウルトラテク 37

ドルアーガの塔 終わったあとでもまだまだ楽しめちゃうのだ!!

神奈川県／河田光隆クン 十両技

ついに60面をクリアしたぞ、と喜んでいるキミ。じっと見てるだけじゃつまんないだろ。だからⒶかⒷボタンを押すのだ。ギルとカイが真ん中で再会しているときに、ギルが剣を振るのだ。

しかし、ギルが壁に向かって剣を振っているのに壁は壊れないんだよ。

ヘェーイ。60面をクリアしましただス。これでいいのだが……

剣をシュシュシュと振りつつゲームは終わってしまう。ああなんという感動のシーンであろうか!!

ウル技場外技

☆ブーヤン・矢の連射　2人でゲームをして、2プレイヤーの番になったら、ハイパーショットの1プレイヤーをひたすら連打する。そうするとブーヤンのママのはなつ矢が2本つながってとび出すよ。
（新潟県／高野真クン）
★2本つながって長くなった矢で落とされるオオカミも、なんとなくカワイソウだな。

スワッチといとしいピーチを救い出すのだ!!

38 ウルトラテクニック 十両技

スーパーマリオブラザーズ

キノコがプルプルと震えているのは、なぜなんだろう

福岡県／栗原智興クン

マリオがワールド1—2の最初のブロックをたたくと、キノコが出てくる。キノコが右側へ動いていくので左端にきたら、下からブロックをたたくのだ。

キノコを右側へはね上げたら成功だ。キノコはブロックの間に入って右にも左にもいけなくなって、まるでふるえているみたいになっちゃうのだ。

右にも左にも移動できないキノコは、どうしようもなくなってしまう

39 ウルトラテクニック 十両技

スーパーマリオブラザーズ

すたこらさっさと歩いていくのにちっとも進まないぞ

青森県／Mr.POOクン

豆の木を出して雲の上の面へと昇っていくと、マリオは自動的に豆の木の右に降りるね。

そこでまた豆の木へ飛びついて、もっと上へ行けないかなあと思って十字ボタンの上を押し続けてみた。キャハハハ……。マリオは豆の木の上まで行くと、それ以上は行けないので、同じ位置で足ぶみをするのだ。それがとってもかわいくって笑ってしまうのだった。

豆の木に乗って十字ボタンを上へ押していると……

すたこらさっさと、ルームランナーみたいなマリオの姿がまぁかわいいといったら、もう♡

40 ウルトラテクニック 十両技

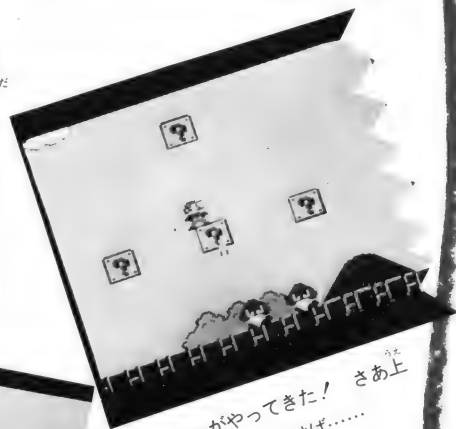
スーパーマリオブラザーズ

ドンとたたけばすぐに消えてしまうスターだよ

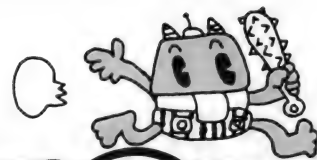
東京都／嶌村誠クン

パワーアップターゲットのキノコやスターを急いで取ろうとすると損をするぞ。

スターを出したら、スターが画面から消えないうちにパワーアップのキノコかフラワーを出してみよう。出現すると、いままで飛んでいたスターがいきなり消えてしまうのだ。

スターを取ったあとにキノコは出すようにしよう。

スターがやってきた！　さあ上のブロックをたたけば……

スターはどこへ行ったのだ？　ボクのスターを返してくれ〜

つんつんつつく

ウルテク 41
大関技
スーパーマリオブラザーズ
うわっち！ 吸いこまれて脱け出せなくなっていたヨ
山形県／斉藤十四也クン

スーパーマリオになって、水中の最後の出口の土管の前に来たら、しゃがむのだ。そして、Ⓐボタンで上へ泳ぐと、マリオの頭がブロックにめりこんじゃう。このとき右に十字ボタンを押すとブロックに吸いこまれてしまうぞ。

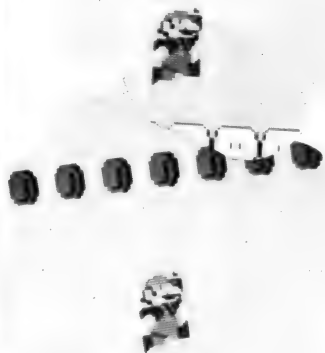
○十字ボタンの下を押してしゃがんでみる

○Ⓐボタンで泳ぐと上のブロックで頭を打つ

○上に行ったときに十字ボタンの右を押すと

ウルテク 42
十両技
スーパーマリオブラザーズ
Ⓑボタンでジャンプをすれば雲だってすり抜けられる
佐賀県／松元和暁クン

○Ⓑボタンで加速をつけて走っていけば、雲なんか簡単に通り抜けていくぞ

○ワーム通り抜けてしまっているところなのだ、ワァーイ

さてスリヌケ技の登場だ!! 豆の木を登って雲の上へ行くのだ。雲の上にマリオが乗ると動き出す雲があるだろ。

この雲をマリオが下からつき抜けて上へジャンプすることができるんだ。

やり方はいたって簡単だよ。Ⓑボタンで加速をつけて、Ⓐボタンでジャンプすればいいぞ。

ダダダァーと走ってきたマリオが雲を通り越して上へいってしまうのだ。

雲から落ちても、このウル技ですぐに雲の上に乗ることができるのだ。

ウルテク 43
幕下
スーパーマリオブラザーズ
天びんリフトを不思議なことにすり抜けていく
大阪府／村尾英二クン

ワールド4−3で天びんリフトの右に、上下するリフトがある。このリフトに片足だけで立って体半分を左に出していると、天びんリフトを下からすり抜けたりするんだ。

○リフトから体を出していると、リフトは上に登っていき…

○ググッとリフトをすり抜けているんだじょ〜

ウルテク 44
十両技
スーパーマリオブラザーズ
無敵マリオのままでゴールへ突入すれば音楽が変だぞ
福岡県／阿式健一クン

ワールド1−1などでスターを出して、スターを取らずについて行こう。

ゴールの手前まで来たら、スターを取って無敵マリオになってクリアしよう。

いつもとちょっと違った感じでクリアした音楽が流れるんだよ。

○スターが出たならゆっくりついていくのだ

○無敵マリオのままでクリアしてしまう

超ウルトラ技50

重箱の隅を

45 ウルトラテクニック　小技

スーパーマリオブラザーズ
難しい水中の面では少しでも安全な策を立てて行こう
宮城県／斉藤和也クン

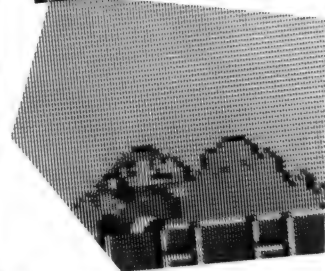
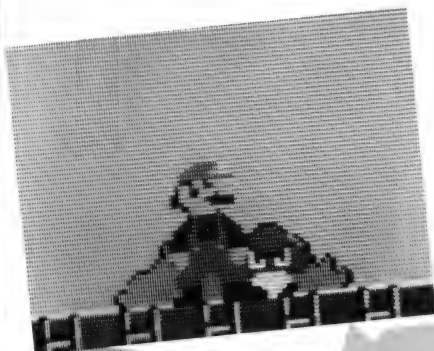
スーパーマリオで水中の面になったらたいへんだね。ファイアボールは投げられないし、マリオより大きいので敵にやられやすい。
だから十字ボタンの下を押しながら泳いでいこう。コントロールが難しいけど、上半身が無敵になっちゃうんだ。
普通ならやられるとこでも大丈夫なのだ。これで水中の面をスーパーマリオのままでクリアしてしまえるよ。

○スーパーかファイアマリオのどちらかのときに……

○あれ普通なら、やられてしまうはずなのになあ？

46 ウルトラテクニック　小技

スーパーマリオブラザーズ
クリボーに足並みそろえて重なったままでいるのだ!!
宮城県／柴田元気クン

敵にさわっているのにやられないというすごいウル技を教えてあげる。
まずキノコを取ってスーパーマリオになってくださいまし。次に、ワザとでもいいから敵にやられよう。
あとはマリオが点滅している間に敵と重なって敵と同じ動きをすればいいぞ。敵から離れなければ平気なんだな。

○スーパーマリオかファイアーマリオだったら、敵にやられて半透明のときに敵と重なっていっしょに

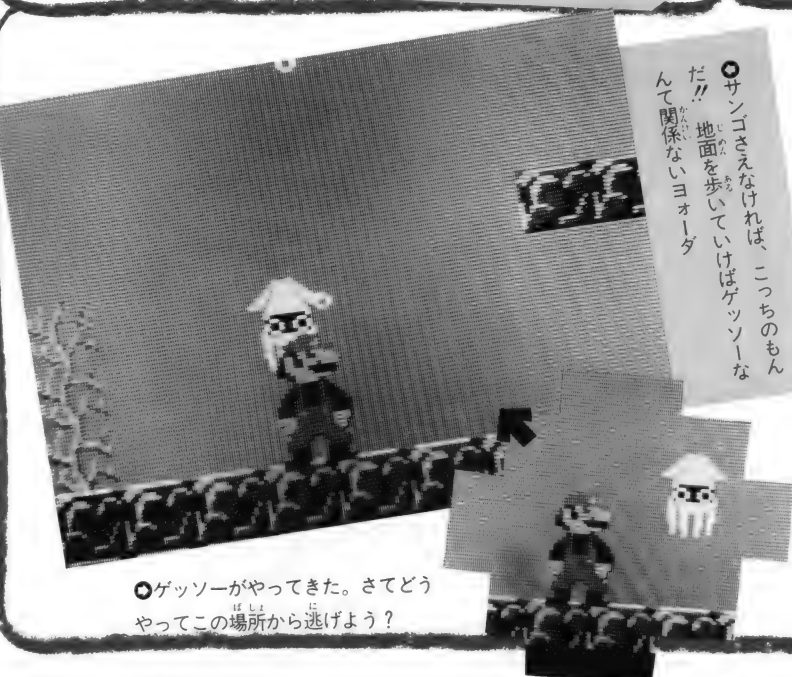
○半透明からもどっても、敵から離れないでこのとおり無敵だ!?

47 ウルトラテクニック　小技

スーパーマリオブラザーズ
なんにも考えなくていいのだ!! ただ歩けばいい
大阪府／小川斉男クン

マリオが水中の面に行けばゲッソーは下まで来ないので安心して地面を歩いていける。

スーパーマリオのときはゲッソーにさわりそうになると十字ボタンの下を押してしゃがませていただろう。
でもそんなことは、やらなくったって、大丈夫だったのだ。
スーパーマリオが水中の地面に立っているときにゲッソーが下りてきても、マリオの顔にゲッソーの足がちょっとさわるだけでやられないのだ。

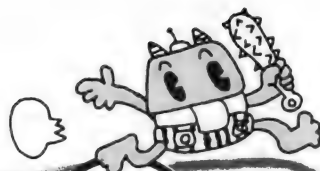
○サンゴさえなければ、こっちのもんだ!! 地面を歩いていけばゲッソーなんて関係ないヨォーダ

○ゲッソーがやってきた。さてどうやってこの場所から逃げよう？

ウル技場外技

☆**スーパーマリオブラザーズ・クッパの衣がえ**　3―4でクッパのいるハシの前にある穴まで進み、穴が画面から半分だけ隠れるようにしよう。そこで連続ジャンプをし、クッパの炎が見えたら穴の外で炎をかわし続ける。すると画面右端に青いクッパがこんにちは！（東京都／田沼宏樹クン）★かわいんだぞ〜。

ミの認定日かな

ウルトラテク 48

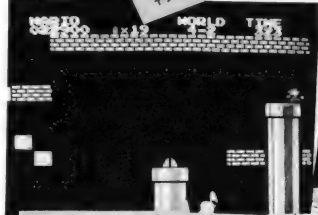
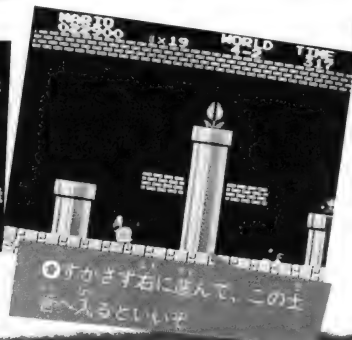
大関技

スーパーマリオブラザーズ いきなり右から左へワープしたかと思ったら、アレ？

埼玉県／小林是太クン

4－2で豆の木が出たら右へマリオを移動する。すると豆の木が左に行って画面から見えなくなるけど、下のブロックは半分見えている状態になるね。

そこで豆の木のブロックにもどって、豆の木のあった場所へ飛びこむのだ。するとマリオが左の画面から消え右から出てくるんだ。そしてすぐ右の土管に入ると、地下の面じゃなくて、ワープゾーンに行ってしまうのだ。

豆の木のブロックを画面からどのくらい見えなくするかが難しいのだ。

豆の木を出して移動し、再度豆の木へ行くのだ

マリオが右から出てきてしまいましたのさっさ

すかさず右に進んで、この土管へ入るといいぞ

いきなりワープゾーンの前のアスレチック面へ来てしまったぞ!!

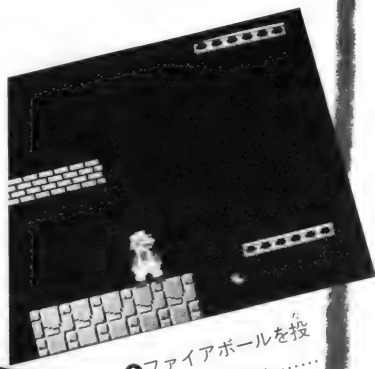
ウルトラテク 49

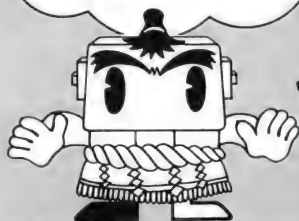
幕下

スーパーマリオブラザーズ リフトがなくても穴の底でバウンドするんだよ

岐阜県／浅野勝クン

ファイアマリオになったら一度はやってみたいウル技だ。とにかくファイアマリオになったら穴のある場所へ行こう。なるべく大きな穴のほうが楽しいぞ。

穴に向かってファイアボールを投げると、何もないはずなのにポンポンとファイアボールがはねるのだった。

ファイアボールを投げてみたらばさぁ……

跳ね返って上にまた来てしまっちゃったヨ

ウルトラテク 50

小結技

スーパーマリオブラザーズ 壊せないブロックの中にだってマリオは進める

宮城県／都倉真クン

エリア4で壊せないブロックの中を通るというウル技だよ。すき間を画面から半分出して、しゃがんでジャンプする。すると、スーパーマリオが壁にひっかかり、ジャンプを続けると右へ動いていくぞ。

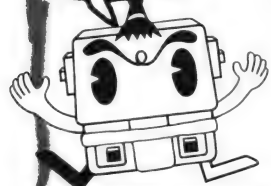
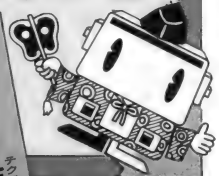
画面から半分出して、その下でスーパーマリオをしゃがませるのだ。さてできるであろうか？

スルスルと右へ流れていくマリオの姿がブロックにあった

そいでもってジャンプ、ジャンプを続ける

みんな元気してる？　たくさんのお手紙どうもありがとう。キミの送ったウルテク、今月は載ったかな？

掲載されて喜んでいるキミも、残念な思いをしているキミも、懲りず焦らず、"コレハ！"というウルテクをじゃんじゃん書いて送ってね。めでたく採用されれば、すっごくカックイイ「ウルトラ技発見認定カード」が、そのうち届くからね。もし横綱技に選ばれると、そのうえ金一封ももらえるぞ。

技をくわしく説明し（図や写真があればなおOK）、①キミの住所、②氏名、③学年（職業）、④年齢、⑤電話番号、⑥なんのゲームのウルテクかをしっかり書いて送ってね。ただし、1通につき1ゲーム、封書の場合はゲーム名を封筒の裏に忘れずにね!!

▼ハガキの場合

▼封書の場合

●ウルテクの送り先
〒105
東京都港区新橋4−10−1
徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部ウルテク係

禁じ手

力士のしょくん、コタツでなんかまるまってないで、寒げいこに励んでおるかな。さて、いつものように、禁じ手を申し渡すぞ。

一、カートリッジをずらして入れる

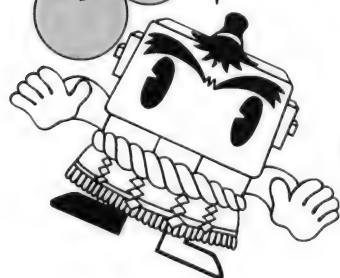
一、ファミコン前面のピンを金属でショートさせたり、ゲーム規定以外の器具をつなぐ

一、パスワードやシークレットコードなど、テクニックとはいえないもの

一、ほかの雑誌、書籍より転用、盗作した技を送ること

以上をよく守り、正々堂々、いざハッケヨイ!!

1月号のスーパーウルトラテクニックイズの答えは3月号で発表するからネ!!

いの
ラ技が1冊の本に
すぐ本屋さんに走っていこう!
発売中
ファミリーコンピュータ
超ウルトラ技
決定版
えっ!とびっくり
無敵技
これはなんだ!
の隠れキャラ
思わずニヤリの
珍画面
びーっくりこんなことが
へー、これはいったい
なんなんだ
おどろき
テクニックで
ホエ〜
ともだちに
差をつけろ
●スーパーマリオブラザーズ●トゲゾーをはね飛ばしワープする
●エキサイトバイク●スーパージャンプで画面の外に飛び出そう
●チャレンジャー●カラがいても安全に洞くつに入れる方法は?
●スパルタンX●おどろきモモの木、点数がいきなり10倍になる
●ドアドア●ナヌッ! いきなり25面へワープできるんだって?
●ゴルフ●画面の外へボールが飛んでいったのに、ナイスオン?
●ゼビウス●むむっ、なんだ! 森のなかで照準が不気味に点滅
●ベースボール●ギョギョッ! スコアボードに人の顔が出た!
●スターフォース●ここがあの100万点ボーナスの出る場所だ
●ドルアーガの塔●取ってしまった鍵も捨てることができるのだ
●エレベーターアクション●エレベーターのなかにワープする法
そのほか、人気ゲームのウル技がいっぱい入っているヨ

読めば得する
徳間書店
超人気
本誌連さ
超ウルト
なった。
キミはどんなテクニックを知っている
かな？　この本にはアッとびっくりウ
ル技がギッシリいっぱい250本。そのや
りかたをくわしく紹介しているよ。さ
あ、いますぐチャレンジしよう。
超
超
超
超
超
超
決定版
ウルトラ技
テクニック
ファミリーコンピュータMagazine
編集部編著
定価480円

思ったよりはるかに動きのはやいゲーム

この前までなかったゲームがやっとゲームセンターに入りました。さっそくやってみると2万点しかいきませんでした。しかし20歳ぐらいの人がやっているのをまねしてやると、やっと5万6800点いきました。ぼくが思ったよりはるかに動きのはやいゲームでした。

特に2面の水色っぽい玉はきれいでした。黄色の面は一回もOUTになりませんでした。

（千葉県・岩崎真太郎クン）

そうだね、まず上手な人のまねをしてやってみるのも1つの方法だね。それから自分でよく考えて。玉の速さに負けないようガンバってね。

何ももたずにゲームセンターへ直行

2日間6回目でやっと10万点超えました。ボクは紙も鉛筆ももたずにゲームセンターに直行してしまったので、キーワードが覚えられるかどうか心配でした。しかしたったの?文字。しかもぼくのイニシャルの?・?。こんな簡単に覚えたのでさっそくおくりました。よろしく。

（千葉県・岩崎真太郎クン）

よくがんばったね。2日間で10万点というキミの根気強さ!? には負いりました。やっているうちにコツを覚えたのかなあ。今度教えてね！

もっとLOTLOTをとっくんします！

はいけい、編集部のみなさまこんにちは。ぼくはLOTLOTは初めてやったのに2万1千百10点という点がでたのでびっくりしました。自分でも〈やはりぼくは、うまいんだなあ〜〉とつくづく思いました。それと同時に〈あ〜あもう少しで5万点のC級に入れるのに〜〉と思いました。1回しかやらなかったので、今になって〈あ〜あもっとやっとけばよかったなあ〜〉と思っています。

これから、もっともっと「LOTLOT」をとっくんしてC級以上のロットロットメンバーズに入れるようにしたいです。

それでは、編集部のみなさんさようなら。得点がアップしたらまた手紙を送ります。

（愛知県・南好宏クン）

「うまいんだなあ」と油断した途端にカニさんにやられてしまったのかな!? はやくLOTLOTメンバーズになれるよう応援しているからね。

これでハイスコアもまちがいなし!!

この必勝法は、高得点をねらう君におすすめ。まずは左の図を見て下さい。

△	△	○	○
△	△	△	○
×	△	△	○
×	×		

OUT	0	10	30	50

つねに高得点を取りたいと思っている君、玉はいつもここ（○のついている所）へためておくといい。なぜならここが一番50点にはいりやすいからです。一番右下なら99%は、かくじつに30点へいってしまうのです。ちなみに○の部分においておけば90%のかくりつで50点にはいります。△の部分は安全地帯で、なるたけあけておき、あぶなくなった時にそこにうつすというふうにすることを、ぼくはおすすめします。なぜかというと、△の部分はだいたい他に落ちる所が

ないからです。
Xの部分は、あまりおかないほうがいいでしょう。Xのマスにおいても、1点もはいらないからです。つねにこのことにきをつけていれば、ハイスコアーもまちがいなし!!
（東京都・溝尾賢治クン）

うーむ、なかなかいい線いってるね。あ〜んLOTLOTがむずかしいヨーと嘆いているキミ、一度やってごらん。高得点がでるかもヨ!

感想文・必勝法を募集します!

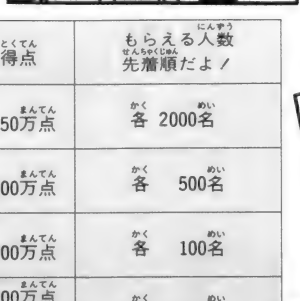
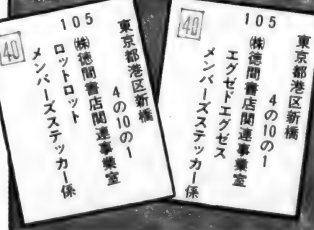
今まではビデオゲームについてだけだったこのLOTLOTルームですが、先月からは、ファミコン版についてもLOTLOTの感想文や必勝法を募集しています。
応募先⬇〒105 東京都港区新橋4―10―1 徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」LOT LOTルーム係
なお、応募の際には、住所・氏名・年齢・電話番号・それに機種（ビデオゲーム版かファミコン版か）とあなたのLOT LOT最高得点を、忘れずに記入してください。
締め切りはとくに設けませんが、到着したものから順に発表していきます。

TOKUMA SOFTでパスワードをみつけ、メンバーズステッカーをもらおう!

ただいま発売中、TOKUMA SOFTの「ロットロット」と「エグゼドエグゼス」、もう遊んでくれたかな!? この2本のゲームで高得点を出してパスワードをみつけたキミには、メンバーズステッカーをあげちゃうぞ! ステッカーはLL、EEとも4種類。ただし、もらえる人数には限りがあって先着順だから、見つけたコは早く早く……応募してネ♡

注意! こんなこともあるから気をつけよう!
①パスワードは一瞬の間しか表示されないので見逃したらサイゴだよ。
②EEは7ケタ表示（999万9900点まで）で、それを超えるとスコアは0にもどってしまうんだ。そうすると、また得点をクリアしないとパスワードは出てこない……注意しよう!
③LLは、8ケタ表示（9999万9990まで）。これも、このスコアを超えると表示が0にもどるんだ。
以上、ウッカリしちゃうとはじめからやり直し……というお話デシタ。

エグゼドエグゼス　ロットロット

1P　2P　　1P

⬆パスワードは、ゲームオーバーの時に決まった得点(50万、200万、500万、1000万または900万）をクリアすると、このように表示されるヨ!

応募方法

⬇ステッカーをもらって、キミだけのカセットをつくろう!

もらえるメンバーズステッカー	クリアする得点	もらえる人数 先着順だよ!
シルバー	EE LL とも 50万点	各 2000名
ゴールド メンバーズ・ステッカー	EE LL とも 200万点	各 500名
プラチナ メンバーズ・ステッカー	EE LL とも 500万点	各 100名
ロイヤル純金(24KGP) メンバーズ・ステッカー	EE……… 900万点 LL………1000万点	各 10名

関西ではじめての

ファミリーコンピュータ

取扱い 専門店新登場!!

なんでもあるよ!

スーパーマリオブラザーズ

最新ソフト ★人気ソフト

15%OFF

●カラテカ　●スカイデストロイヤー　●バーガータイム

●ダウボーイ　●1942　●ポートピア連続殺人事件

- ●スカイデストロイヤー ¥4,500
- ●バーガータイム……¥4,500
- ●バックランド………¥4,500
- ●忍者ジャジャ丸くん……¥4,900
- ●マッハライダー……¥4,900
- ●ヘリファイター……¥4,900
- ●パチンコ……………¥4,900
- ●オバケのQ太郎ワンワンパニック・¥4,900
- ●いっき………………¥4,900
- ●おにゃんこタウン……¥4,900
- ●1942………………¥4,900
- ●ルナボール…………¥4,900
- ●空手家………………¥4,900
- ●ボルガードII………¥4,900
- ●頭脳戦艦ガル………¥4,900
- ●スペランカー(2人同時プレイ)……¥4,900
- ●スターラスター……¥4,900
- ●ボンバーマン………¥4,900
- ●マクロス……………¥4,900
- ●バイナリーランド……¥4,900
- ●忍者はっとり君……¥4,900
- ●ツインビー(2人同時プレー)・¥4,900
- ●ゴジラ………………¥4,900
- ●ロット・ロット………¥5,000
- ●エグゼド・エグゼス……¥5,200
- ●ダウボーイ…………¥5,300
- ●ハイパーオリンピック殿様(限定)……¥5,500
- ●ペンギン君ウォーズ……¥5,500
- ●ポートピア連続殺人事件・¥5,500
- ●テグザー……………¥5,500
- ●ボコスカウォーズ……¥5,500

表記価格は定価です。

★申し込み方法

※一部、売り切れの節はかわりのソフトでお願いします。

申し込み用紙に記入して、商品代金と送料1,000円を現金書留封筒に入れて、ご注文ください。　●まず、お電話でご確認下さい。

キリトリセン

◎申し込み書◎

住所	〒		
氏名		年令	
商品名		金額	
合計金額 ¥			

キリトリセン

★★ファミコンなかま集れ!!明るく、たのしいコーナーだよ!!★★

超目玉商品満載!

びっくり価格

セットで

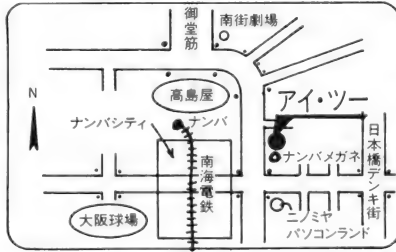
A	本体+ソフト 3本つき	¥22,600
B	本体+ソフト 5本つき	¥29,800
C	ソフト5本組 25%off	¥16,800

※ソフトは、こちらで指定のもの3点+ご希望の品でお願いします。

買います

不用になったファミコン関連商品(その他なんでも) 現金買いとり

在庫の

☎お電話で、ご相談下さい。

営業時間

AM11:00
↓
PM 8:00
年中無休

Information & Interface

株式会社アイツー

〒542 大阪市南区難波千日前15番18号

☎大阪(06)633-7113

中古ソフト4本と新作ソフト1本交換シマース！

大阪 日本橋より発信！　秋葉原より発信！

ファミコン仲間 全員集合

ファミコンクラブが中古買売開始!!

クラブのルートで誰れよりも早く新作を手に入れよう

○大阪のファミコンクラブの皆様へ!!
ファミコンクラブ大阪日本橋誕生！
11月23日　**OPEN**
大阪市浪速区日本橋5丁目12番9号日本橋会館ビル2F
J&P 8番館前

中古のソフト ザクザクあるよ

中川ムセン日本橋本店　ファミコン 日本橋店 日本橋会館ビル2F　堺筋　阪神高速　J&P テクノランド　上新電機　ニノミヤ無線　恵比寿町地下鉄　成電電ビル　NTT　西　南　北　東

大阪に近い人はこちらへかけてネ。
大阪 06-647-0572

葉書での問合わせ、注文、予約は出来ません。

中古ソフトと新品ソフトの交換のしかた

① 交換を希望する新作ソフトの価格によって送ってもらう中古ソフトの本数が変ります。

● 新作ソフトの定価が ¥4500 の場合中古4本送って下さい。
● 〃 ¥4900 〃 5本 〃
● 〃 ¥5500 〃 6本 〃

② 箱、説明書を必らずつけて下さい。ついていないものはそれぞれ1本追加になります。
③ 交換する中古ソフトは郵便小包で送って下さい。宅急便もOK。
④ 新作ソフトの場合、発売日後の発送になります。

(下の申し込み書に必要事項を記入し、中古ソフトと一緒に送って下さい。交換のしかたをよく読んで間違いのない様にお願いします。わからなかったらお父さんかお母さんに聞いて下さい。)

中古ファミリー・コンピュータ 安く売るヨ!!

☆ソフト，本，その他何んでも送って下さい。高く買いま～す!!

代引きシステム

新作ソフトの申し込み方

●お年玉セール中 1月20日迄

① 下の申し込書に必要事項を記入し現金と一緒に現金書留で送って下さい。(わからなかったらお父さんかお母さんに聞いて下さい)
② 発売予定日より発売が少しおくれる場合があり、品物の到着がおくれる時がありますが必らずお送りしますのでお待ち下さい。

直接来店の場合秋葉原本店にきてね

新作発売予定

	品名	発売予定日	定価	会員価格
①	1942	12/5	¥4,900	¥4,40
②	ルナボール	〃	¥4,900	¥4,40
③	カラテカ	〃	¥4,900	¥4,40
④	ヴォルガードII	12/6	¥4,900	¥4,40
⑤	スペランカ	〃	¥4,900	¥4,40
⑥	スターラスター	12/9	¥4,900	¥4,40
⑦	マクロス	12/12	¥4,500	¥4,10
⑧	ダウボイ	〃	¥5,300	¥4,70
⑨	頭脳戦艦ガル	12/13	¥4,900	¥4,40
⑩	テグサー	12/14	¥5,500	¥4,90
⑪	ボコスカウオーズ	〃	¥5,500	¥4,90
⑫	オバケのQ太郎	12/17	¥4,900	¥4,40
⑬	エグゼドエグゼス	12/18	¥5,200	¥4,60
⑭	ロットロット	〃	¥5,200	¥4,60
⑮	ペンギン君ウォーズ	12/20	¥5,500	¥4,900
⑯	バイナリーランド	〃	¥4,900	¥4,400
⑰	ボンバーマン	〃	¥4,900	¥4,400
⑱	ゴジラ	12/下旬	¥4,900	¥4,400
⑲	ソンソン	〃	¥4,900	¥4,400
⑳	ツインビー	1/1	¥4,900	¥4,400
㉑	グラデイウス			
㉒	クーニーズ			
㉓	忍者ハットリ君アーガス			
㉔	アーガス		¥4,900	¥4,400

友達に差をつけよう
ほかにもたくさん新作が出るよ！
会員になって情報をモノにしよう

☆小売価格および発売日は予定でございます。
予告なく変更になることがございますのでご了承ください。

どんどん新作が発売されます。
クラブで全部扱いますので
お問合せ下さい。

ファミコン・ホットライン開設
何んでもお問合せ下さい。
東京 03-253-9596
秋葉原 03-258-3155
大阪 06-647-0572

ファミコンクラブ受付風景

会員の特典

① 新品ソフトを会員価格(定価の1割引)で買えます。
② 中古ソフトも 〃
③ 新作ソフト発売予定のリスト及びファミコンの最新情報をお知らせします。

会員になる方法

① 左の会員申し込書と入会金1,000を現金書留で送って下さい。
② 会員証に写真をつけたい人は2.5cm×3cmの写真を一緒に送って下さい。免許証のようにカッコいい会員証だヨ!!

日本ファミコンクラブ
MEMBERS CARD
NO.14525 60年11月 日発行
NAME
ADDRESS

申し込書　①新作ソフト購入 ②中古ソフトと新品ソフトの交換

どちらかに○をつけて下さい　申し込み書に書ききれない場合は、別の紙に書いて送って下さい。

購入希望ソフト	①	②	③
交換希望ソフト	①	②	③
会員NO.	No.		
氏名(ふりがなをつけて下さい。)			
住所		TEL	
年令			
入会申し込書 (会員でない方のみ記入)			
氏名(ふりがなをつけて下さい。)		年令	
住所		TEL	

注　会員NOの記入のない方は会員価格にならない場合がありますので会員の方は必らず会員NOを記入して下さい。

キリトリ線

受付時間AM10時～PM8時

日本ファミコンクラブ

TEL. 03-253-9596
〒101 東京都千代田区外神田3-5-4 末広町ハイム401 年中無休
大阪市浪速区日本橋5丁目12番9号 日本橋会館ビル2F
TEL 06-647-0572

●商品がお気に入らない場合は、受け取り後5日間以内はご返品ができます。(返送料は負担ねがいます)。

任天堂

アスキーのファミリーコンピュータ™用ゲーム

ゲームセンターで大人気の愉快なボール投げ(ドジボール)ゲーム

おもしろいボーナス ステージ(1人用)もツイテルヨ!

ぺんぎんくんwars HSP-03

人気急上昇

恒例、村のドジボール大会。ぺんぎんくんはトーナメントのヒーローだ。今日の対戦相手はネコ、コアラ、パンダ…持ちボール5個を全部相手のコートに投げて、早く自分のボールをなくせば勝ち。でも、相手もどんどん投げ返してくるぞ。タイムアウトになった時は、ボールの数が少ない方が勝ち。トーナメントの優勝も夢じゃない…友だち8人までトーナメントが組めてしまう「ぺんぎんくんWARS」。さあ、最後に笑うのは、誰だ。 **定価5,500円**

アクションロールプレイングゲーム

BOKOSUKA WARS ボコスカウォーズ HSP-04

時は、中世。バサム帝国のオゴレス王に国を征服されたスレン王は、魔法により木や岩に姿を変えられてしまった兵士たちを助けながら、バサム城へと乗り込んでいく。兵士たちは闘うことによりきたえられ、たくましく成長していくアクションロールプレイングゲーム。君こそこの壮大なドラマの主人公だ。

定価5,500円

人気急上昇

3-Dスペースアクションゲーム

GEIMOS ゲイモス HSP-02

定価5,500円

驚異の反動アクションゲーム

アストロロボ SASA HSP-01

定価5,500円

ゲームセンターそのままの迫力で、100万点プレイヤー!!!

好評発売中 定価8,800円

ASCII STICK アスキースティック

意匠登録出願中!! ファミリーコンピュータ用

●部品はすべて、ゲームセンターと同じ、本物!●性能最高、操作性・耐久性バツグン、迫力満点、オモシロさ100倍! ●接続は、コネクタにさしこむだけ! ●友だちのジョイスティックに大きく差をつけよう! ●2台そろえて2人であそんじゃおう!

●60年3月末現在発売されているファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジのうち、以下の商品についてはこのジョイスティックは動作しません。ピンボール・ゴルフ・四人打麻雀(以上任天堂)・ナッツ&ミルク・ロードランナー・チャンピオンシップロードランナー・バンゲリングベイ(以上ハドソン)・けっきょく南極大冒険(コナミ)は動作しないことがあります。

全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。 ※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

アスキーファミリーコンピュータ情報電話開設! 03-498-0204に電話しよう! ゲームソフトに関する新作情報などが聞けます。

発売元/〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE(03)486-7111(代) 株式会社アスキー

アイレムのファミリーコンピュータ用ゲーム・カートリッジ

スペランカーで冒険、体験もう1つのプレゼント!!

サバイバルキットの内容：腕時計/ファイヤースターター/バンダナ/"HELP"と書いたビニールシート/サバイバルキャンディ/ワイヤーソー/ソリキット/カンオープナー/ハチミツ/バンドエイド/ローソクがアルミ缶にパッケージ。(内容は変更することもあります。)

Oリングで完全密閉BOX。6mの水深もヘッチャラ。大切な宝物もウレタンフォームでガッチリガード。サイズH13×W22×D8cm(色は指定できません。)

応募方法 アイレムのNEWカートリッジ「スペランカー」のケースに入っているアンケート用紙をおくりかえしてください。'86年2月15日までに届いたアンケート用紙の中から抽選で左の冒険・探険グッズをプレゼント。(アンケート用紙以外の応募は無効です。)

スリルを買うと宝物

発光ダイオード付 LED

新発売

地底探険ゲーム

SPELUNKER

スペランカー ™

奥深い地底洞くつから宝物をみつけだそう。ぶきみなゆうれい、こうもり、毒ガス、落とし穴など危険がつぎつぎとおそいかかる。すべてをクリアしてカギを手に入れ次の通路に進め。伝説のピラミッドへたどりついたらそこにはぼう大な宝物。さあ、スリルとアクションが君たちをまっている！

スペランカー IF-03 希望小売価格 4,900円

※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
"ファミリーコンピュータ"は任天堂の商標です。

ジッピーレース IF-01 希望小売価格 4,500円

10ヤードファイト IF-02 希望小売価格 4,900円

アイレム・パーティの住所・電話が変わりました。

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

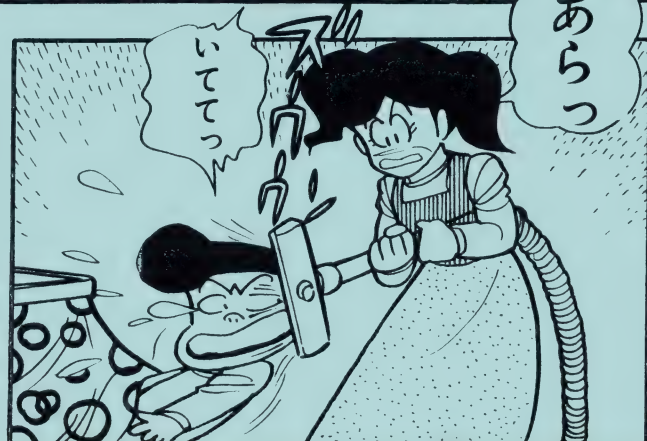
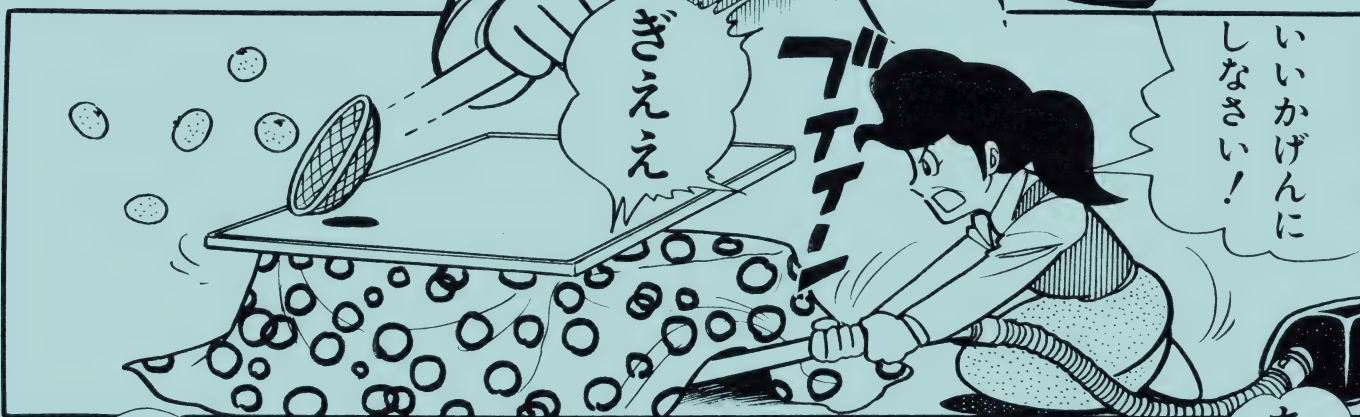
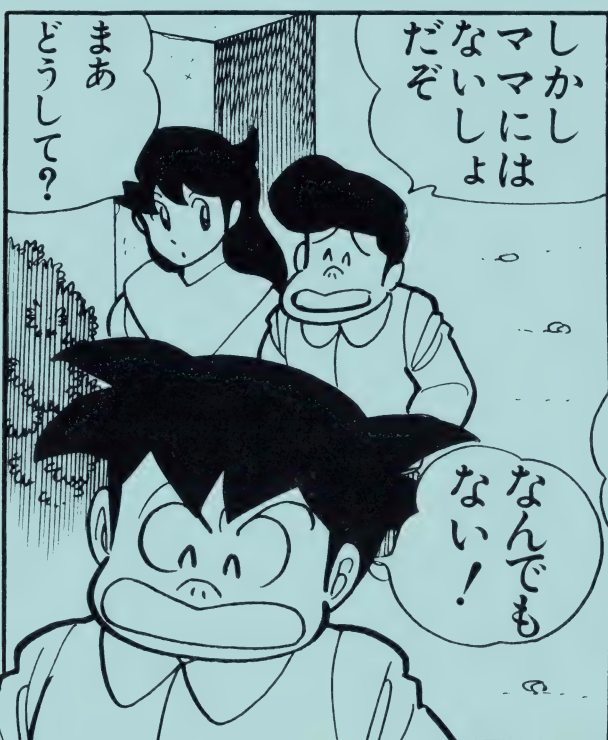
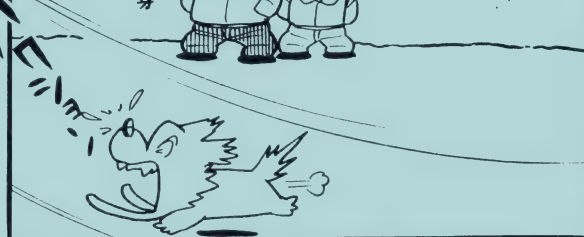
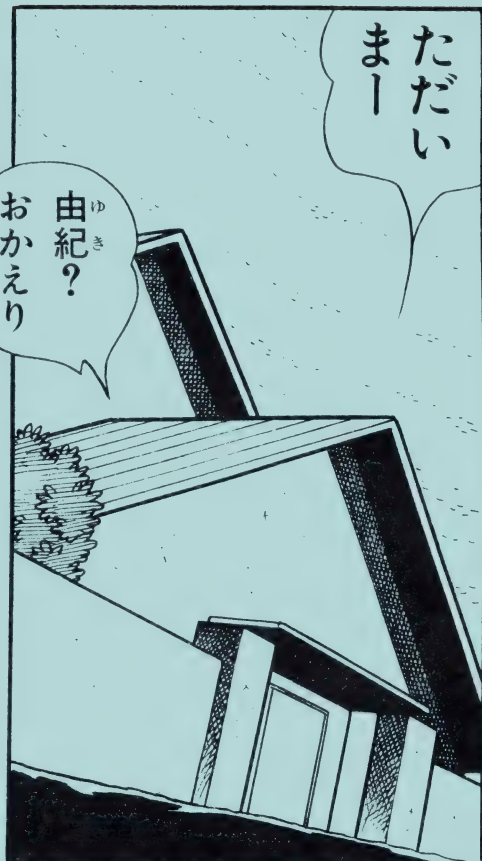
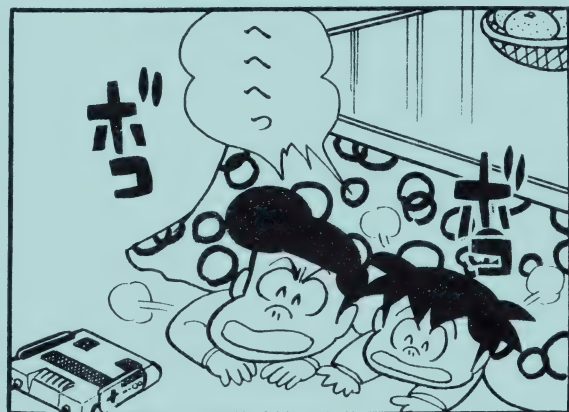
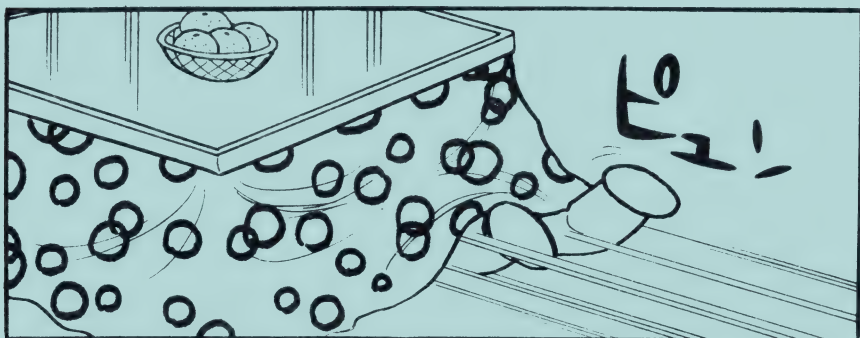
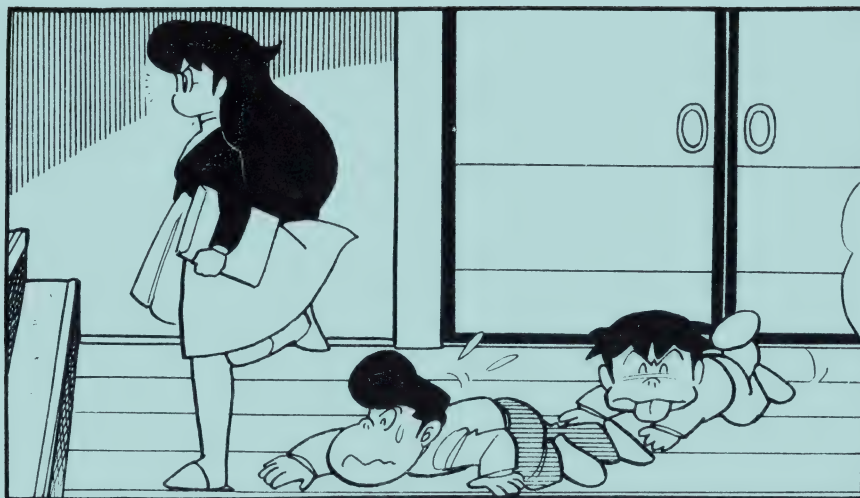
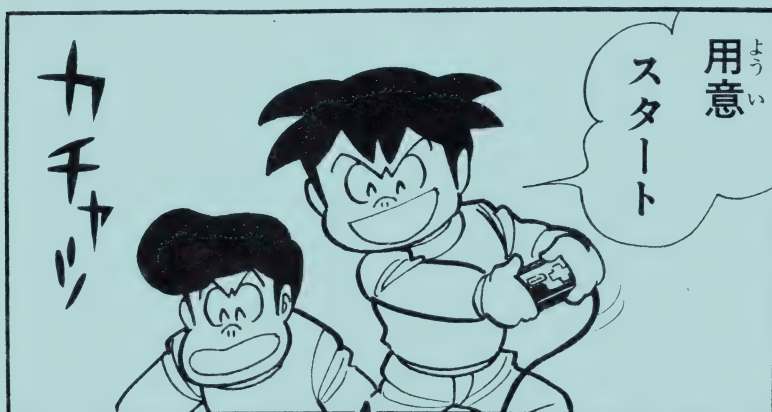
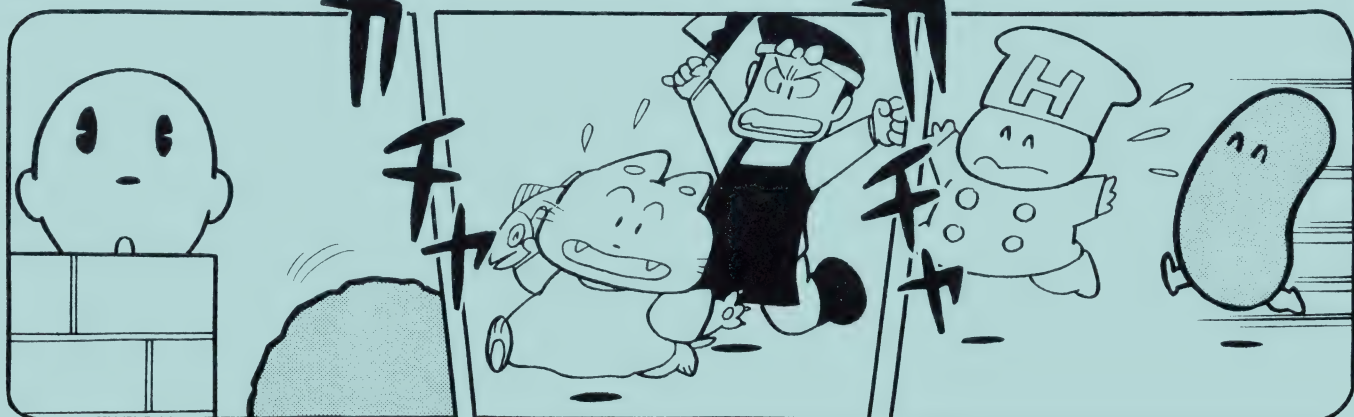
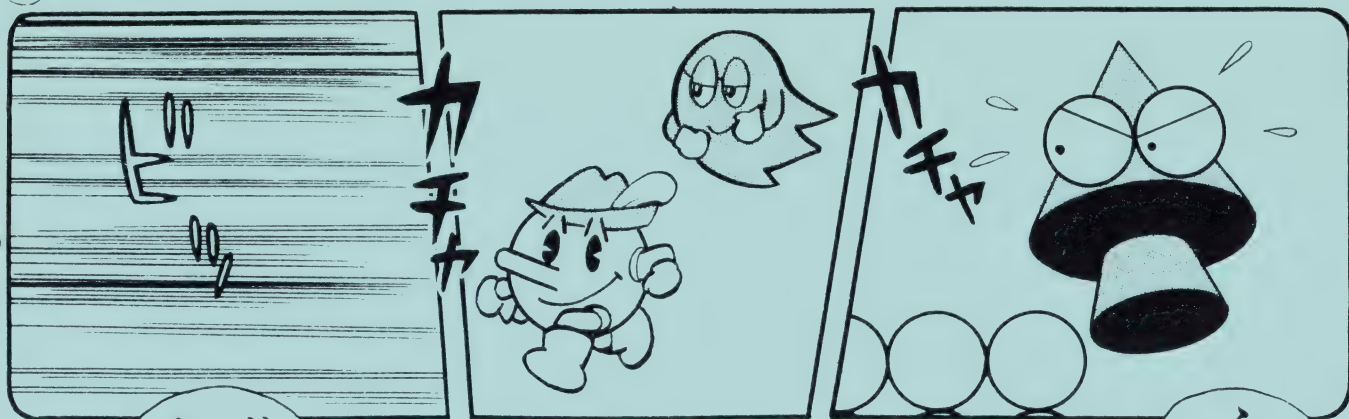
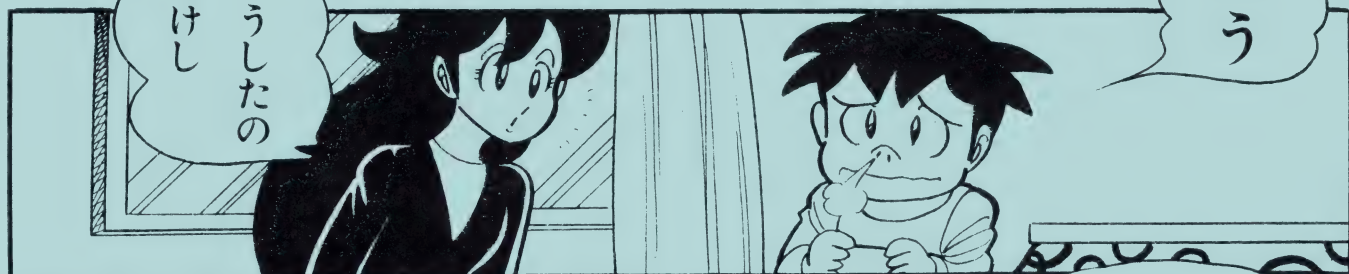
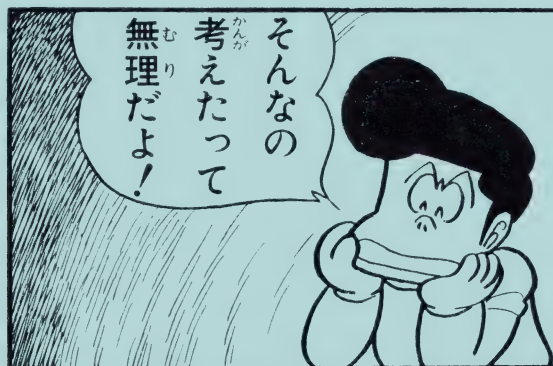
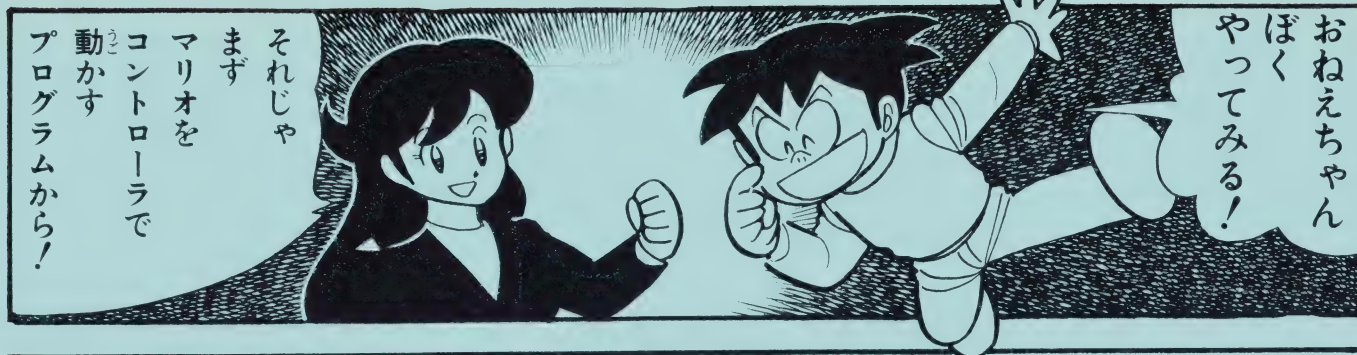
まんがで覚えるファミリーベーシック
わかる!
プログラマーたけし
第7回
たけし、本格プログラムに挑戦!
前編
原作 岡林なみへい　まんが 山田ゴロ

ゲームひっしょうほう

〈特集・ボンバーマン①〉さて今月のゲームひっしょうほうは、年末年始を爆弾片手に大暴れ！ 吹きあれる爆風の中を大進撃した、「ボンバーマン」の登場だ。一撃必殺！ 爆音と炎にスッキリそう快のこのゲーム、さらに腕をみがき、スコアをのばして、よりいっそうのそう快感を味わおう！（56Pにつづく）

（たけし）ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックに興味がある。父親ゆずりの、ちょっとあわてんぼう。小学6年生。

おお さむ！
2等身
あら たけし パパ！
由紀
おねえちゃん
こんなに寒いのに外でなにしてるの

あらそう！ それじゃ これから家でファミコンやりましょ！
おう やろう やろう
しかし ママにはないしょだぞ
まあ どうして？
なんでもない！

〈特集・ボンバーマン②〉このゲームでなんといってもタイヘンなのは、ステージ1をクリアすることだ。最初、爆弾の火力は左右に1ブロック分しかないので、敵をやっつけるのが難しい。だからまずは、爆弾の火力がアップするパネルを探そう。ただし、ただ壊せばいいというわけじゃない。（58Pにつづく）

（由紀）コンピュータ会社で働いている、たけしのお姉さん。家では、たけしとお父さんのコンピュータの先生である。20歳

```
10 VIEW:SPRITE ON:CGSET 1,2
20 M=1:N=1:SX=99:SY=99
30 FOR I=0 TO 3
40 DEF MOVE(I)=SPRITE (0,2*I
+1,1,255,0,0)
50 NEXT
100 S=STICK(0)
120 M=-((S=1)*1+(S=2)*3+(S=4
)*2)
130 SX=XPOS(N):SY=YPOS(N)
140 IF M=0 AND S<>8 THEN GOT
O 100
150 IF M<>N THEN POSITION M,
SX,SY:ERA N
160 MOVE M
170 N=M:GOTO 100
```

■このプログラムで使っている変数

M……マリオの動作番号。十字ボタンの押されている方向にあわせて、中身を変える

N……いつもMの1回まえの数を記憶している。MとNの組み合せで、マリオが切れ目なくコントローラで動くようになっている

SX, SY……マリオが今いるところの座標。これを使って違う動作番号のマリオがちゃんと連続して切りかわるようにしている

S……コントローラ[1]の十字ボタンのどこが押されたかを記憶

■プログラムはこうなっているよ

10行　背景を呼びだし、スプライトのスイッチを入れ、マリオの色のパレットを決める

20行　マリオを動かすための変数M、Y、SX、SYが最初に持つ数を決める

30行～50行　動作番号（MOVE）0、1、2、3のマリオを決める

100行　コントローラ[1]の十字ボタンのどこが押されたかを変数Sに記憶させる

120行　十字ボタンの押された場所によって、次に動かすマリオの動作番号を決める

130行　マリオが今いる場所のX座標、Y座標を変数SX、SYに記憶させる

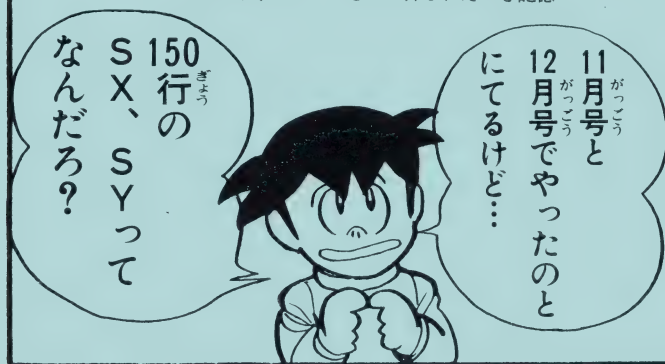
140行　130行で計算したMが0で、十字ボタンの押されているところが上方向（8）以外だったら、100行にもどる

150行　MとNの大きさが違っていたら、動作番号MのキャラクタをSX、SYの場所におき、それまで動いていたマリオを消す

160行　動作番号Mのキャラクタを動かす

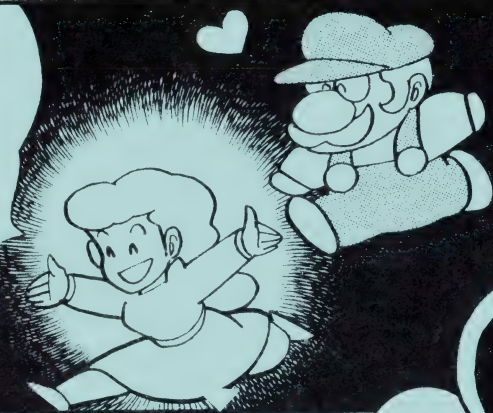
170行　今動かしたマリオの動作番号をNに記憶させ、100行にもどる

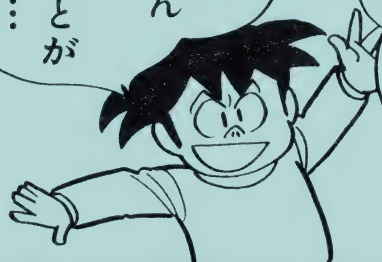
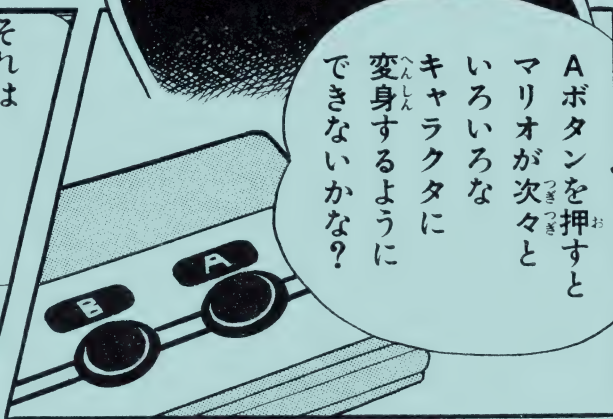
ゲームひらしょうまうぶ

〈特集・ボンバーマン③〉モンスターをとじこめてあるレンガは、ボンバーマンの能力が低いうちはむやみにこわさないことだ。あと、動きやすくなるからといって、イキドマリをなくしてしまうのも逆効果。モンスターだって、イキドマリがなくなれば、こちらを追っかけやすいのだ。（60Pにつづく）

（ゴンベイ）たけしと由紀のお父さん。先天的なコンピュータアレルギーをもつ。最近はファミコン、ファミベに夢中。

《特集・ボンバーマン④》風船みたいなバロムは、あるタイミングのあいだはボンバーマンを追いかけてこない。袋小路に入りこんだら、爆弾でフタをしてしまおう。はじめから袋小路にいるヤツにも、爆弾でフタをしてやっつけるのがいい。これでステージ1のクリアはもう目前だ。(62Pにつづく)

キャラクタ番号のところを変数に変えるというのはキャラクタ番号をいろいろ変えることができるってことでしょ！

「0」ならマリオだけど「1」に変わればレディに「2」に変わればファイターフライというようにね

ベーシックは数を使っているところならほとんど変数におきかえられるのよ

それじゃおねえちゃんまだやったことがないけど…

Aボタンを押すとマリオが次々といろいろなキャラクタに変身するようにできないかな?

それはいいアイディアね それにかんたんにできそうよ

そうかなあ

(陽子) たけしと由紀のおかあさん。ふだんはやさしいけれど、たけしの0点の答案を見ると急にこうふんするクセがある。

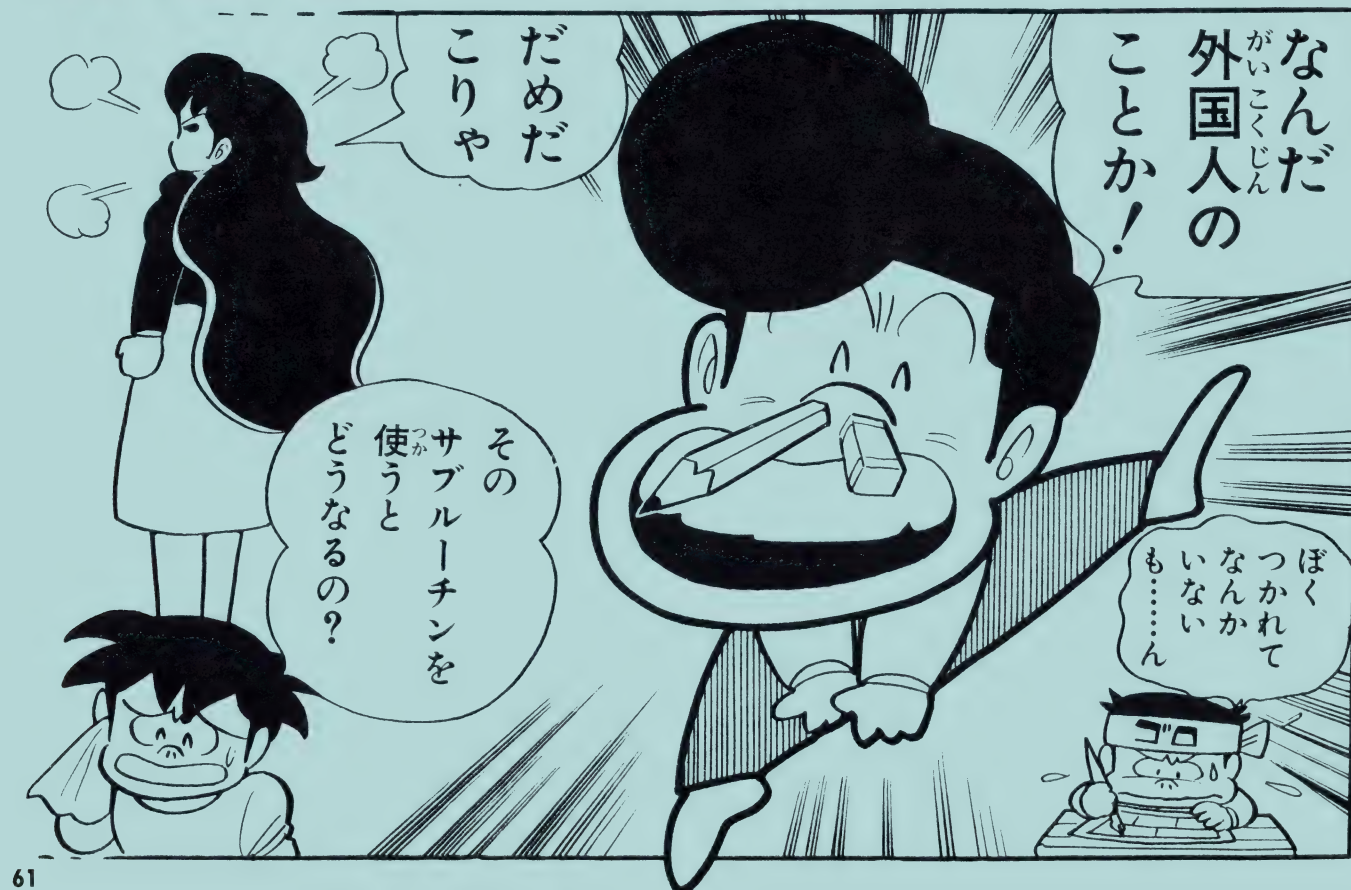
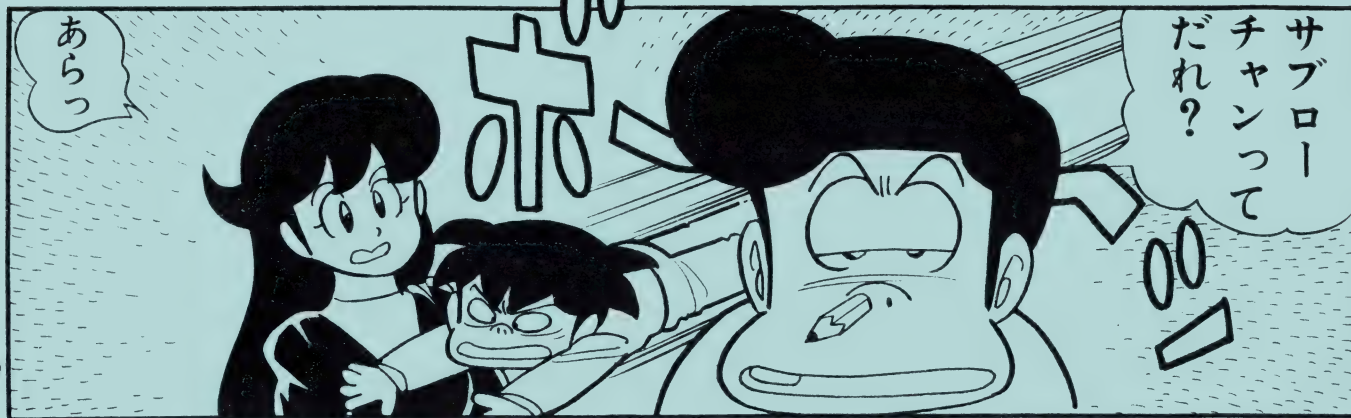
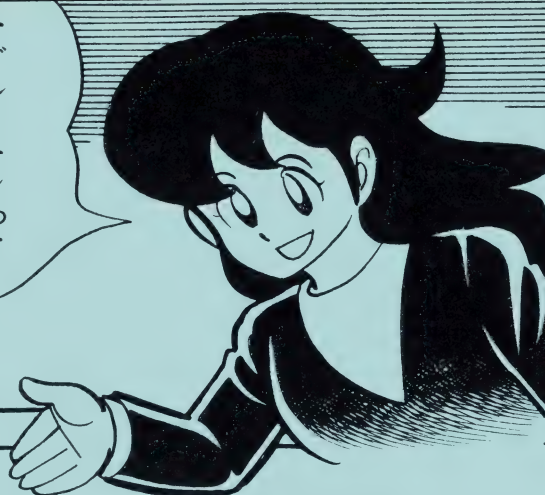
なんだ外国人のことか!
だめだこりゃ
そのサブルーチンを使うとどうなるの?
ぼくつかれてなんかいないも……ん
ゴロ

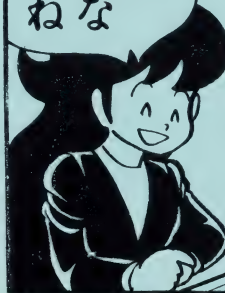
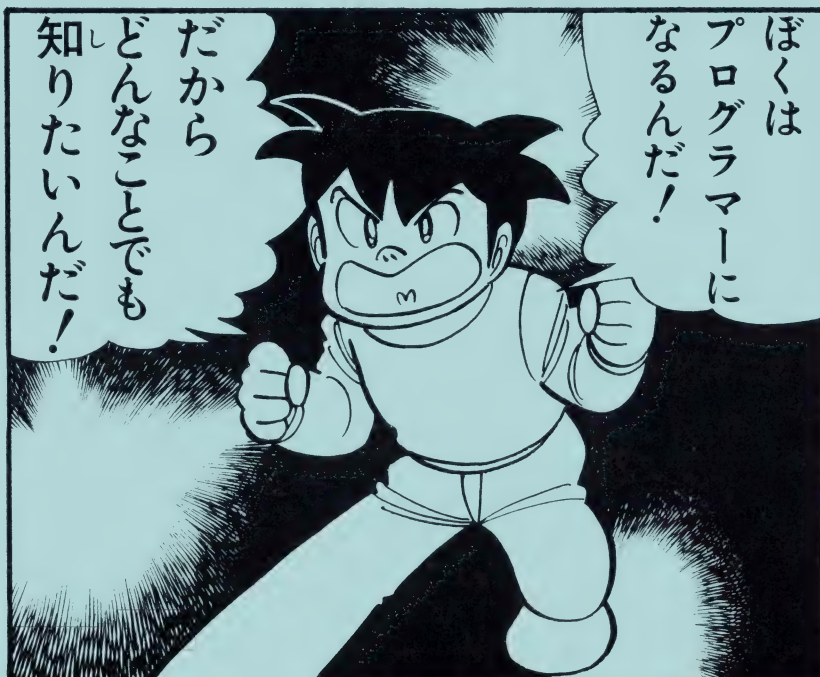
プログラム

```
10………
20……
30IF……
GOSUB1000

1000……
……
1010……
```

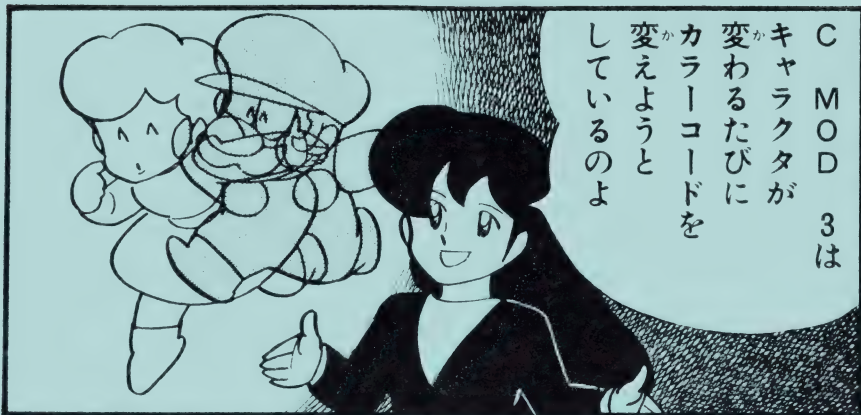
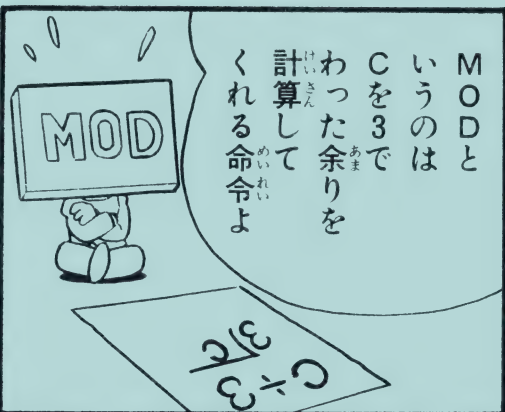
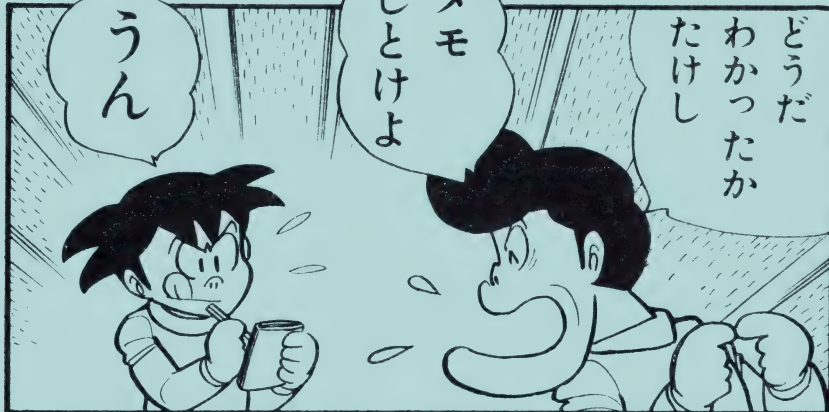
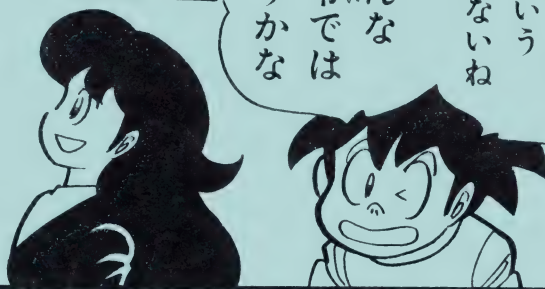
ふつうプログラムはぐるぐるまわっている。これをメインルーチンという

プログラム

```
10………
20……
30IF……
GOSUB1000 →

1000…… ←
….
1010…… →
```

GOSUBを実行するといつもは行かないところにいって帰ってくる。ここでは、1000行からをサブルーチンという

〈特集・ボンバーマン⑤〉ステージ2の爆弾パネルを取って、一度に置ける爆弾の数が増えたら、誘爆作戦をとろう。爆弾がハレツして出た炎に他の爆弾があたると、その爆弾もドカァーンとハレツしてしまうのだ。これを利用すれば、広範囲に炎を広げていける。（63Pにつづく）

```
30 GOSUB 1000
    :
1000 FOR I=0 TO 3
1010 DEF MOVE(I)=SPRIT
E (C,I+1,1,100,0,C MOD 3)
1020 NEXT
1030 RETURN
```

〈特集・ボンバーマン⑥〉この誘爆作戦で、いっぺんにたくさんの敵をやっつければ、そのぶんそれぞれの敵の得点がアップするというオマケがつく。2つだと、タテかヨコにしかこの作戦はできないが、3つ以上の爆弾を置くことが可能になっていると、いろいろなフォーメーションができる。（64Pにつづく）

《特集・ボンバーマン⑦》ハートの中に爆弾マークのパネルを取ったなら、爆破コントロール作戦が展開できる。かってに爆発しちゃっていた爆弾を、Ⓑボタンで好きなときに爆発させられるようになるんだ。だけどイイ気になって、トンデモないときに爆発させちゃわないように注意！（65Pにつづく）

C　MOD　3は
キャラクタが
変わるたびに
カラーコードを
変えようと
しているのよ

でも
カラーコードは
3まででしか
使えないから
3を超えない
ように
しているの

IF STRIG(1)=8THEN GOSUB 1000

IF STRIG(0)=8 THEN C=(C+1)
MOD 9 : GOSUB 1000

こうした
ほうがいい
わね

これを
110行あたりに
いれましょ！

変身マリオのプログラム

```
10 VIEW:SPRITE ON:CGSET 1,2
20 C=0:M=1:N=1:SX=99:SY=99
30 GOSUB 1000
100 S=STICK(0):T=STRIG(0)
110 IF T=8 THEN C=(C+1) MOD
9:CUT N:PLAY"T105F0CGFEACDG"
:GOSUB 1000
120 M=-((S=1)*1+(S=2)*3+(S=4
)*2)
130 SX=XPOS(N):SY=YPOS(N)
140 IF M=0 AND S<>8 THEN GOT
O 100
150 IF M<>N THEN POSITION M,
SX,SY:ERA N
160 MOVE M
170 N=M:GOTO 100
1000 FOR I=0 TO 3 :ERA I
1010 DEF MOVE(I)=SPRITE (C,2
*I+1,1,255,0,C MOD 3)
1020 NEXT
1030 POSITION N,SX,SY:MOVE N
:PAUSE 3:CUT N:RETURN
```

■このプログラムで使っている変数

C……キャラクタ番号用。動くキャラクタを変えるには、この変数の記憶している数を変え、1000行のサブルーチンで設定しなおせばいいのだ

M，N……キャラクタ操作用

SX，SY……キャラクタの座標

■プログラムはこうなっているよ

10行　初期設定。BGを読み出し、スプライトをONにして、パレットを決める

20行　変数の最初の値を決める

30行　1000行のサブルーチンに行って、MOVEのキャラクタを設定する

100行　変数Sに十字ボタン、変数TにⒶ、Ⓑボタンなどのどれが押されたかを記憶させる

110行　Ⓐボタンが押されたら（つまりTが8のとき）Cを1増やして、キャラクタの動きを止め、メロディーを鳴らして1000行のサブルーチンへ行く。MODは変数Cの値が9を超えないように調整するため

120行　押された十字ボタンの方向にあったキャラクタの動作番号を計算し、それを変数Mに記憶させる

130行　今動いているキャラクタの座標を変数SXとSYに記憶させる

140行　上方向の十字ボタンが押されていないときにMが0になったら100行にもどる

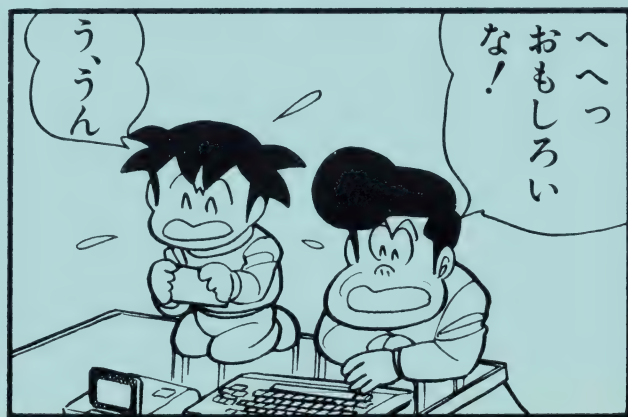
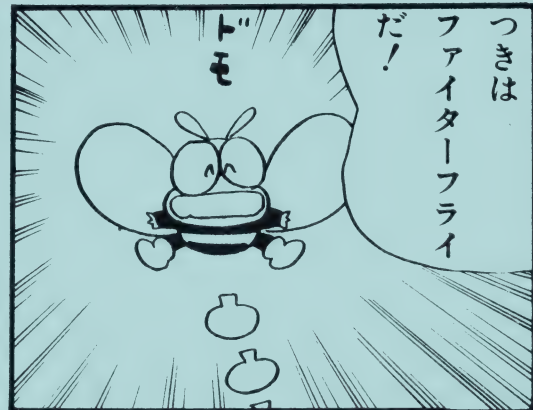
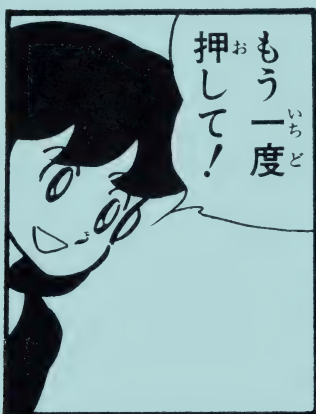
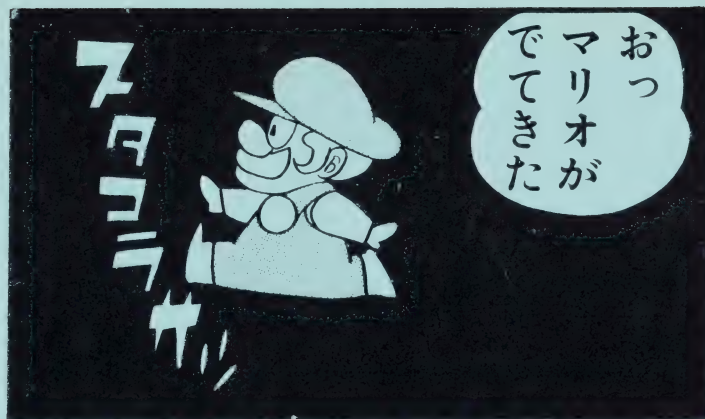
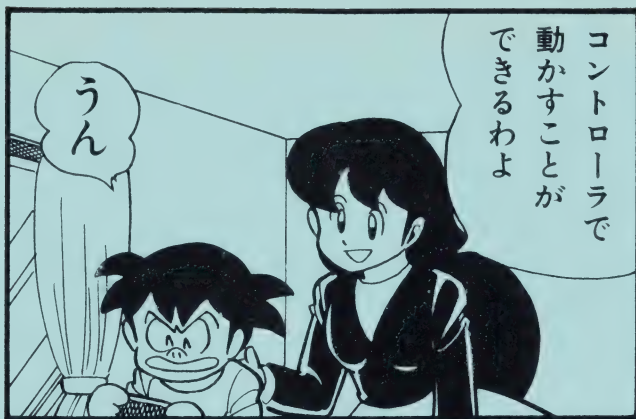
150行　M（今決めたばかりのキャラクタの動作番号）とN（今まで動いてきたキャラクタの動作番号）の内容がちがっていれば、MをNの最後の座標において、前のキャラクタを消す

160行　動作番号Mのキャラクタを動かす

170行　NにMの記憶している数をいれて、100行にもどる

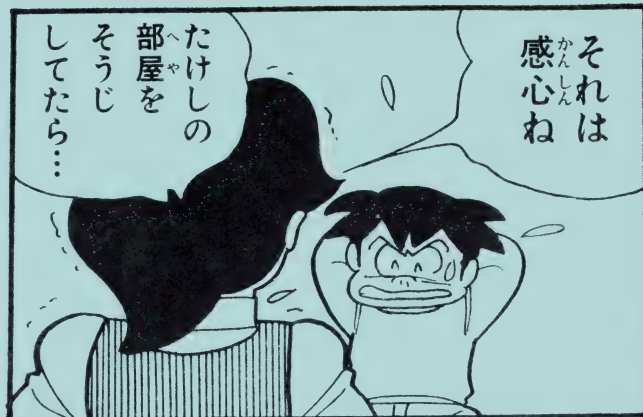
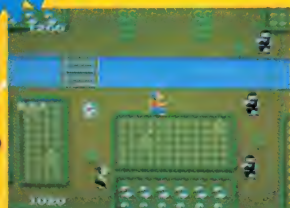
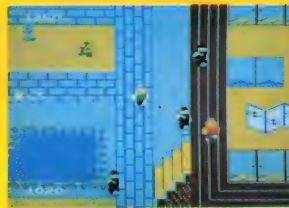
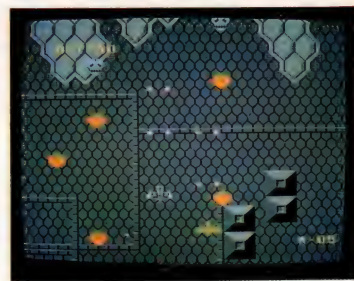
1000行～1020行　変数Cを利用して、毎回キャラクタを変えながら、キャラクタ設定する

1030行　新しく設定したキャラクタを前のキャラクタの位置に置いてちょっと表示してから、GOSUB命令で呼ばれた場所にもどる

〈特集・ボンバーマン⑧〉爆破コントロール作戦のひとつとして、まず敵をかこんでいるレンガの横に爆弾を置き、そこからナナメに2つぶん離れたところにもうひとつ爆弾を置くという方法がある。まずはじめの爆弾で敵を逃がし、もうひとつの爆弾でやってきた敵をやっつけるんだ。（66Pにつづく）

《特集・ボンバーマン⑨》他にもこの爆破コントロール作戦には、敵が爆弾の炎の範囲に入ってくるのを待つ待ちぶせ戦法や、追いかけてくる敵を爆弾で足止めし、自分が曲り角を曲った瞬間、爆弾を爆破させるという足止め戦法などがある。キミもいろいろな技をあみだしてみてくれ。（67Pにつづく）

コントローラで 動かすことが できるわよ
うん

〈特集・ボンバーマン⑩〉人が走っているマークのレンガすりぬけパネルを手に入れたなら、爆弾オミヤゲ作戦を展開しちゃおう。袋小路の中などでウロチョロしている敵が、反対側にいっているスキに爆弾を置いてきてしまうんだ。これでそこの敵はもうアウトだね。（75Pにつづく）

それは感心ね
たけしの部屋をそうじしてたら…
こんなに0点のテストがあったわよ！
ありゃ〜
さあっしっかり勉強してもらいますからね！
ふええっ
ピューッ
なーんでわしだけ外へ出されちゃったんだろ

SUNSOFT
第3弾
好評発売中!!
標準小売価格 4,900円
いっき
「オラもう許せねえだ!!」
権べ、田吾、農民。パワーで大奮闘。
頼れる武器はカマだ。
おそいかかる
敵をやっつけろ!!
エイ
ヤッ
時は江戸、権べと田吾は重い年貢に耐えかねてついに一揆を決意した。「もう我慢なんねえだ！」カマを武器に小判を集め悪代官をやっつけろ。忍者・おばけ・ブスな腰元など行く手をはばむ敵軍は、とくいの〝わざ〟でノックアウト。エリアが進むほどにユニークさを増す痛快爆笑ゲーム〝いっき〟。さあ、江戸時代にタイムトリップ。君の健闘を祈る！
小判を8枚集めると一面クリア！
いっきいっきで、忍者なんかやっつけてやれ。ここはオラの村だ。
長い塀にまどわされるな。巻物を探そう。
いよいよ代官のやしきだ大あばれしてやるぞ。
いっき
早いもの勝ちプレゼント!!
1エリアクリアするごとに現れた文字を組みあわせ、
ひとつの単語にして応募しよう！
先着順で下の賞品がもらえるよ。急げ！急げ！
★1等賞 SUNSOFTオリジナルインテリア時計………500名様
★2等賞 SUNSOFTオリジナル机上ブラシ………… 2,000名様
※応募はカセットの中に入っている応募用紙をご使用ください。
★ダブルチャンスもあるよ！
先着にもれた方の中から抽選で1,000名さまにサンソフト・オリジナル机上ブラシをプレゼント。（但し1月末までに応募していただいた方）
第1弾 好評発売中！
スーパーアラビアン
第2弾 好評発売中！
ルート16ターボ
ファミリーコンピュータ™シリーズ
「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
本社/愛知県江南市古知野朝日250番地

パスワードでメンバーズ・ステッカープレゼント!!

EXED EXES エグゼド エグゼス
ROYAL MEMBERS STICKER
PLATINUM MEMBERS STICKER
GOLD MEMBERS STICKER
SILVER MEMBERS STICKER

Lot Lot ロットロット
ROYAL MEMBERS STICKER
PLATINUM MEMBERS STICKER
GOLD MEMBERS STICKER
SILVER MEMBERS STICKER

●キラキラ輝くキミだけのオリジナルカートリッジ!!
がんばって高得点を出して、メンバーズ・ステッカーをもらっちゃおう!!
(くわしい応募方法はカセットの取扱い説明書を見て下さい)

※メンバーは、ファミリーコンピュータマガジンに名前を掲載します。

もらえるメンバーズステッカー	クリアーする得点	もらえる人数先着順です
シルバーメンバーズステッカー	50万点	各2,000名
ゴールドメンバーズステッカー	200万点	各500名
プラチナメンバーズステッカー	500万点	各100名
ロイヤル純金(24KGP)メンバーズステッカー	EE 900万点 LL 1000万点	各10名

●製作・発売元…徳間書店　●販売元…徳間コミュニケーションズ　PHONE 03(591)9161

あのロードランナーを生んだ
ブローダーボンドがおくる。
史上最強の必殺拳
Licensed from
Brøderbund Software™
感動のリアルタイムアドベンチャーゲーム
karateka™
from U.S.A.
●カラテカ
全米ゲームソフトヒットチャート
上位ランク急上昇！
任天堂 ファミリーコンピュータ™
メーカー標準価格 ¥4,900
この冬
キミは達人になる
キックハイ
パンチロウ
キックミドル
パンチ
ミドル
6種類の必殺技
パンチハイ
キックロウ
ファイティング
スタンス
愛と勇気がオトコの証し！
全米ヒットチャートを快調に走り続ける“カラテカ”がいよいよ日本に上陸するぞ。まるで格闘映画を見るようなドキドキハラハラのサスペンス・ストーリーだ。ふるさとの村を焼きつくし、愛するプリンセス・マリコを奪ったアクマ将軍。君はその悪の館にのりこみ、力の限りをつくして悪人どもと戦うのだ。次々と手強くなる将軍の手下たち。そして超人的なアクマ将軍の秘技！このカラテカ、並のゲームのようにスコアを競うなんてヤボはしない。大切な恋人を助け出せるかどうかで勝敗が決せられる。キャラクター、アクションも本物の空手そのまま。背景の景色も次々に変っていく。その臨場感がたまらない。さて、恐怖の叫びに満ちたその死の館から、はたして君はプリンセス・マリコを救いだすことができるだろうか。
Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221
「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です

打ちこんでRUN

イラスト：山科 潤

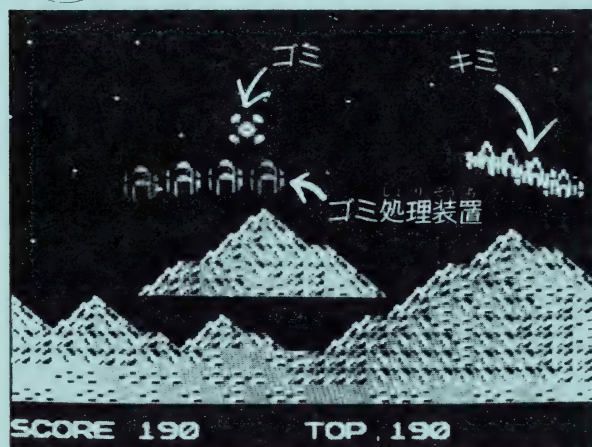
先月は2本しかなくてゲームの数が少なすぎる！　と不満のキミ、今月はおもしろゲームを3本紹介してしまうぞ。それにスポーツゲーム、宇宙ゲーム、頭脳ゲームともりだくさんだから、たのしめちゃうことはうけあいだ。キミもカチャカチャ打ちこんで、早くこんなゲームが作れるようになろう!!

PROGRAM 1 サッカーシューティングゲーム

ドリブルシュート！

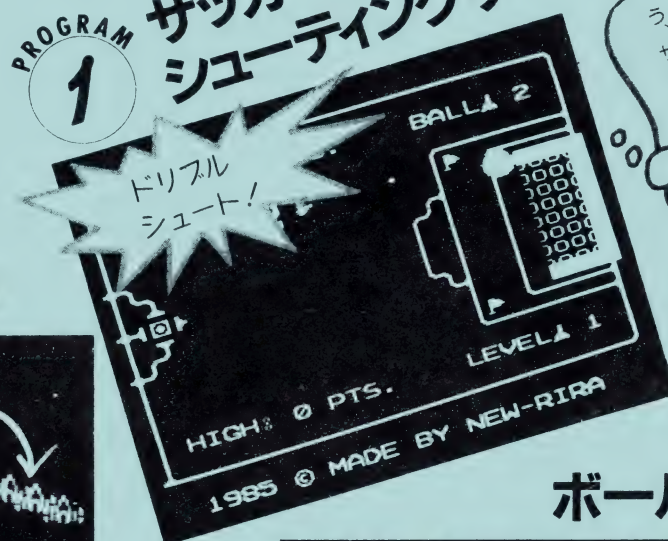
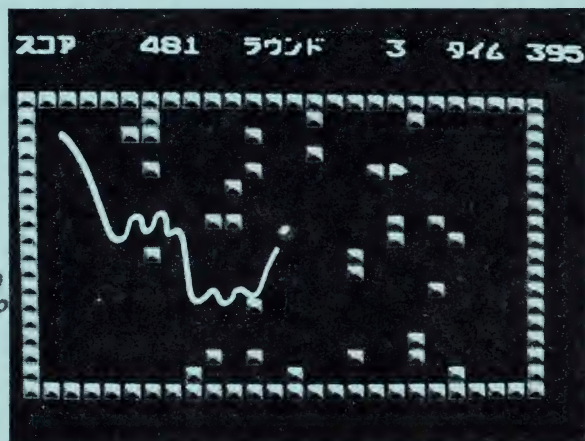
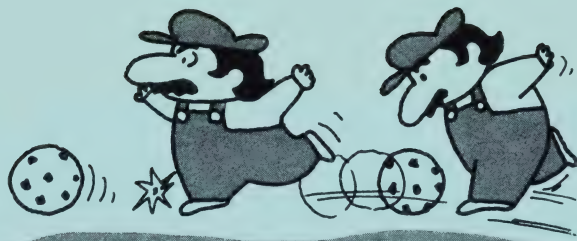
BALL 2
LEVEL 1
HIGH 0 PTS.
1985 © MADE BY NEW-RIRA

ドリブル、ロングキックでルイージをかわし、ゴールめがけてシュート！　メチャクチャ楽しめちゃう、サッカーゲームだよ〜〜ん!!

PROGRAM 2 銀河清掃決死隊

宇宙船でゴミ処理装置をあやつって、キミは宇宙のゴミを掃除するんだ。すごく難しいゲームだよ。この宇宙船がうまく操縦できるようならキミは天才かも!?

PROGRAM 3 ボールゲーム

スコア 481 ラウンド 3 タイム 395

キミはフワフワ落ちていくボールだ。ブロックをよけたり、消したりしながら、旗を取って、ゴールへ行こう!! さて、キミは何面までいけるか挑戦しようぜ！

サッカーシューティング

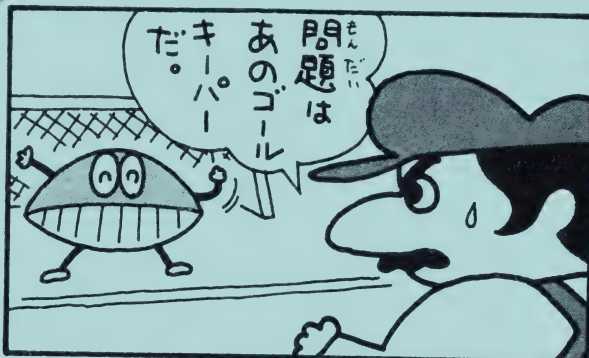
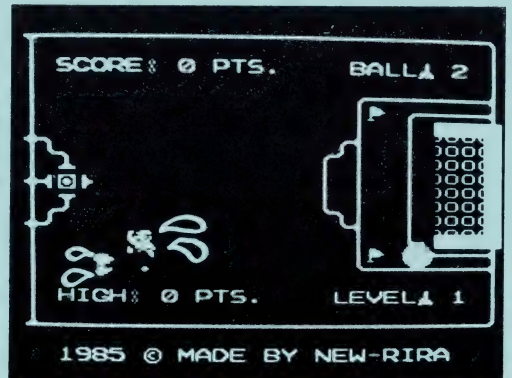
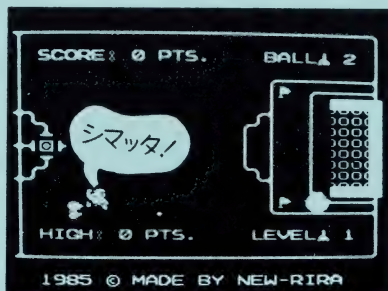
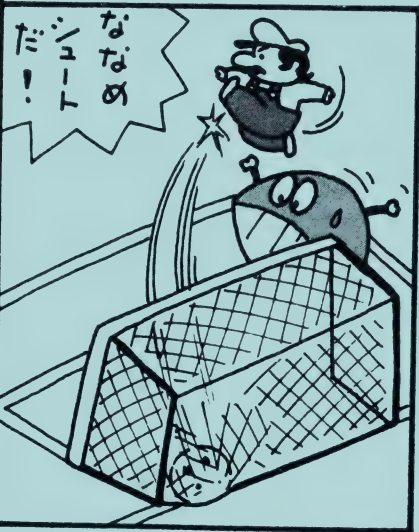
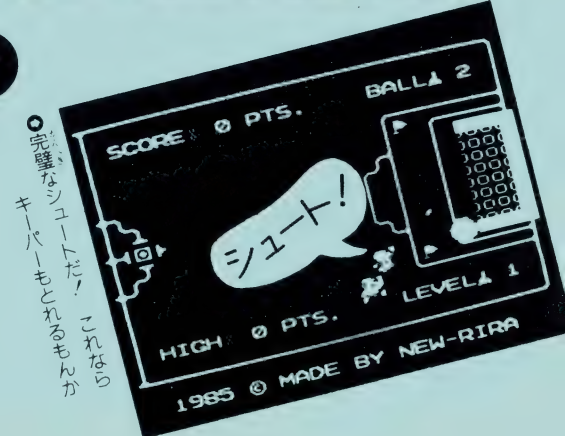
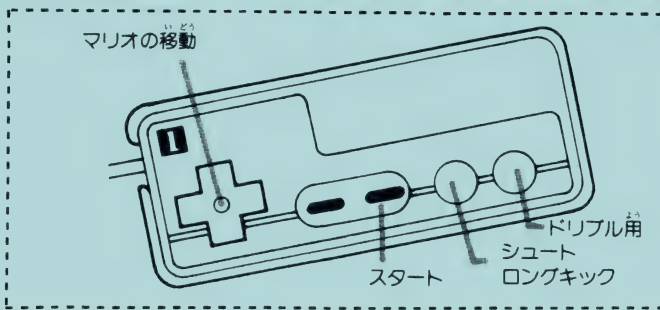
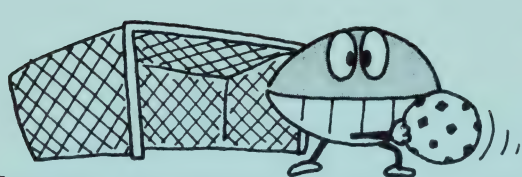
ファミコンのキャラクタといえばマリオ。冬といえばサッカー。というわけで、突然、とあるサッカー場でマリオとルイージが対決することになったのだ。ルイージにボールを取られないようにしながら、ドライブシュート／メチャ楽しいサッカーゲームだ!!

作・NEW-RIRA

BGグラフィックとBASICプログラムを打ちこんだら、F8キーを押してゲーム開始。キーボードで1から5までのレベルを選んでRETURNキーを押すとゲームがはじまるよ。

ボールを追いかけて、Ⓐボタンを押しながら十字ボタンでドリブルだ。ロングキックとシュートは、十字ボタンをけりたい方向（8方向）に押しながら、Ⓑボタンを押せばいい。ルイージにボールを取られるかコートの外に出たらアウトで、アウトは3つまで。

◆ヤッタ！ロングキックでルイージをかわしたぞ!!

◆まずⒶボタンでボールをけりだしてから、しつこいルイージと対決！

コントローラの使い方

◆完璧なシュートだ！これならキーパーもとれるもんか

```
10 'EA
20 CLEAR:DEFSPRITE0,(2,1,0,0
,0)="XYチヅ":DEFSPRITE1,(1,1,
0,0,0)=CHR$(24)+CHR$(25)+CHR
$(26)+CHR$(27)
30 H=0:DIMP(15):FORI=1TO10:R
EADP(I):NEXT:DATA3,7,0,5,4,6
,0,1,2,8
40 'ST
50 CLS:S=0:B=2:LOCATE0,5:PRI
NT"<< SOCCER  SHOOTING  GAME
 >>":LOCATE7,10:INPUT"LEVEL
[1-5] ";L:IFL<1ORL>5THEN50
60 POSITION0,20,98:POSITION1
,28,103:POSITION2,98,98:Y=98
70 'SC
80 R=4:K=1:CGSET1,0:PALETB 0
,14,48,54,22:CLS:PAUSE30:VIE
W:LOCATE2,22:PRINT"1985 ";CH
R$(180);" MADE BY NEW-RIRA":
LOCATE8,2:PRINTS:LOCATE24,2:
PRINTB:LOCATE7,18:PRINTH:LOC
ATE24,18:PRINTL
90 PLAY"O2T2M1V7Y1::T2M0V1":
PLAY"#A5#AGG#F#FG::F5EECGCEC
":GOTO130
100 'MY
110 PALETB 0,14,48,54,22
120 R=4:K=STICK(0)
130 A=XPOS(0):C=YPOS(0):IFK>
0ANDMOVE(0)=0THENDEFMOVE(0)=
SPRITE(0,P(K),2,R,0,0):POSIT
ION0,A,C:MOVE0
140 'BA
150 PALETB 0,14,48,50,33
160 D=XPOS(1):E=YPOS(1):W=P(
K):G=STRIG(0)
170 IFK=0ORG<4ORG=12ORABS(A-
D)>8ORABS(C-E)>8THEN190
```

〈特集・ボンバーマン⑪〉ただし、レンガすりぬけパネルの効果を持っていても、ボンバーマンがいる場所のレンガが炎で破壊されると、いっしょにやられてしまうぞ。ふだんと感覚が違うだけに、ウッカリミスも多くなる。ボンバーマンの能力が高くなってきたときこそ、注意が必要だ。（77Pにつづく）

サッカーシューティングゲームのプログラム

初期設定

20行　変数や配列をクリアする。スプライトの0番をゴールキーパーに、スプライトの1番をルイージに。
30行　ハイスコアを0にし、配列宣言をする。配列にデータを読みこむ。
50行　画面をクリアし、スコア、残りのボール数の初期設定をする。メッセージを表示し、キーボードからの値を読み、その値が1から5以外ならこの行を繰り返す。
60行　マリオ、ボール、ルイージの初めの位置を決める。ゴールキーパーのはじめのY座標を決める。
80行　画面の配色クリア。背景とメッセージ。
90行　音楽を鳴らし、130行へ飛ばす。

動作

110行　マリオの色を決める。
120行　コントローラⅠの十字ボタンの値を読む。
130行　マリオの現在の座標を読む。コントローラⅠが押されていて、マリオが動いてないなら、マリオをムーブの0番に決め、マリオの動作位置を決め、動かす。
150行　ボールの色を決める。
160行　ボールの現在の座標を読み、ボールの方向を決め、コントローラⅠのⒶ、Ⓑボタンの値を読む。
170行　コントローラⅠの十字ボタンとⒶ、Ⓑボタンが押されていなくて、マリオがボールをキープしていな

つづき

```
180 IFMOVE(1)=0THENDEFMOVE(1
)=SPRITE(12,W,G/4,4+(-12*(G-
8)),0,3):POSITION1,D,E:MOVE1
:PLAY"D0::D0
190 'EM
200 PALETB 0,14,48,58,42
210 J=XPOS(2):M=YPOS(2):F=10
+(E>M)*4+(D>J)
220 IFMOVE(2)=0THENDEFMOVE(2
)=SPRITE(0,P(F),8-L,4,0,1):P
OSITION2,J,M:MOVE2
230 'WD
240 PALETB 0,14,48,55,39
250 Y=Y+((Y>E)-(Y<E))*(L+7):
Y=Y+((Y>138)-(Y<58))*(L+7):S
PRITE0,192,Y:SPRITEON
260 'SH
270 IFD<205ORD>229ORE<75ORE>
131THEN310
280 IFA>192THEN350
290 IFSTRIG(0)=12THENCUT0,1,
2:PALETB 0,14,48,58,42:ERA2:
SPRITE1,J,M:S=S+1:PLAY"E3GEG
::C9":PAUSE20
300 CUT0,1,2:S=S+1:PLAY"F5CD
EFCFF::F7CEF":SPRITEOFF:ERA1
,2:SPRITE1:GOTO60
310 'OU
320 IFABS(D-J)<6ANDABS(E-M)<
6THEN350
330 IFABS(D-192)<6ANDABS(E-Y
)<6THEN350
340 IFD>11ANDD<235ANDE>22AND
E<184THEN100
350 PALETB 0,14,48,50,33:CUT
0,1,2:B=B-1:PLAY"F7AGE9::C5F
CACGCEC#CC7
```

つづく

いなら、190行へ飛はす。

180行 ボールが止まっているなら、ボールをムーブの1番に決め、動作位置を決め、動かし、音を鳴らす。

200行 ルイージの色を決める。

210行 ルイージの現在の座標を読み、ルイージの方向を決める。

220行 ルイージが動いていないなら、ルイージをムーブの2番に決め、動作位置を決め、動かす。

240行 ゴールキーパーの色を決める。

250行 ゴールキーパーのY座標を求め、表示する。

判定

270行 ボールがゴールをはずれたら、310行へ飛はす。

280行 マリオがボールを持って、ゴールへ入ったら350行へ飛はす。

290行 もしコントローラⅠのⒶ、Ⓑボタンが両方押されたら、マリオとボールとルイージを止め、ルイージを消す。ルイージを表示し、スコアを1つ増やし、音楽を鳴らす。

300行 マリオとボールとルイージを止め、スコアを1つ増やす。スプライトをOFFにして、ボールとルイージを消す。ルイージを表示して、60行へ飛ばす。

320行 ルイージがボールをとったら、350行へ飛はす。

330行 ゴールキーパーがボールをとったら 350行へ飛ばす。

340行 ボールがコートの中にあるなら、100行へ飛ばす。

350行 画面の色を変え、マリオとボールとルイージを消す。ボールの数を1コ減らし、音楽を鳴らす。

360行 キャラクタの色を変え、キャラクタを消し、ハイスコアの処理をする。

370行 ボールの数が残っていれば、60行へ飛ばす。

〈特集・ボンバーマン⑫〉炎の中に人がいる、ファイヤーへっちゃらパネルを取ったなら、もうこれは炎のボンバーマン作戦しかない。ひとつの爆弾を爆発させ、その炎がなくならないうちに、またAボタンで爆弾を置く。するとその爆弾はすぐに誘爆を起こすので、また炎が広がるというわけ。（79Pにつづく）

```
360 PAUSE80:PALETS 0,14,48,2
2,14:PAUSE30:PALETS 0,14,48,
14,14:PAUSE30:ERA0:PAUSE80:S
PRITEOFF:ERA1,2:IFH<S THENH=
S
370 IFB>-1THEN60
380 'GA
390 LOCATE2,10:PRINT"GAME OV
ER  TRYAGAIN? [ST]":PLAY"G5E
FDCEC::C7AC5EC
400 IFSTRIG(0)<>1THEN400
410 PLAY"C1EG::C1EC":GOTO40
```

おしまい

変数リスト

H：ハイスコア
S：スコア
B：残りのボール
L：レベル
W：ボールの方向
F：ルイージの方向
A，C：マリオの座標
D，E：ボールの座標
J，M：ルイージの座標
Y：ゴールキーパーのY座標

ゲームオーバー

390行　メッセージを表示し、音楽を鳴らす。
400行　スタートボタンが押されるまで、この行を繰り返す。
410行　音楽を鳴らし、40行へ飛ばす。

●サッカーシューティングゲームのBGグラフィック●

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	K20	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	L00
1	K60																											K60
2	K60		S	C	O	R	E	H30				P	T	S	・					B	A	L	L	H40				K60
3	K60																											K60
4	K60																			K70	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K30
5	K60																			K60	F70		K70	K50	K50	K50	K50	K30
6	K60																			K60			K60		L30	L60	L60	L70
7	K00	L00																	K70	K30			K60		I50	I50	I50	L40
8	K60	L10	L00															K70	L20	K60			K60		I50	I50	I50	L40
9	K60		K10															K60		K60			K60		I50	I50	I50	L40
10	K00	K30	D40	K40														K60		K60			K60		I50	I50	I50	L40
11	K60		K20															K60		K60			K60		I50	I50	I50	L40
12	K60	K70	L20															L10	L00	K60			K60		I50	I50	I50	L40
13	K00	L20																	L10	K30			K60		I50	I50	I50	L40
14	K60																			K60			K60		L50	L60	L60	M00
15	K60																			K60	F70		L10	K50	K50	K50	K50	K30
16	K60																			L10	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K30
17	K60																											K60
18	K60		H	I	G	H	H30				P	T	S	・					L	E	V	E	L	H40				K60
19	K60																											K60
20	K10	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	L20

銀河清掃決死隊

画面にはキミのあやつる宇宙船とゴミ処理装置、そして、ゴミ。宇宙船とゴミ処理装置は、ゴムでできていて、ポンポンはねてしまうのだ。宇宙船をゴミ処理装置にぶつけてゴミ処理装置をコントロールしていくのだ。
すっごくおもしろいゲームだよ！

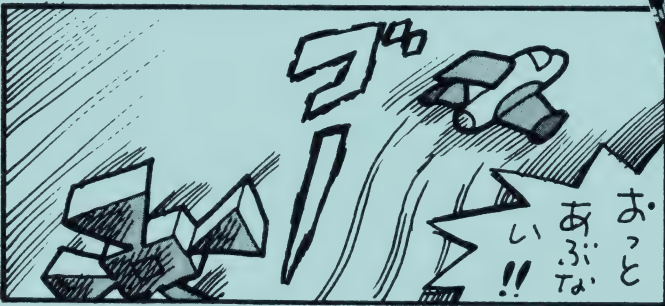
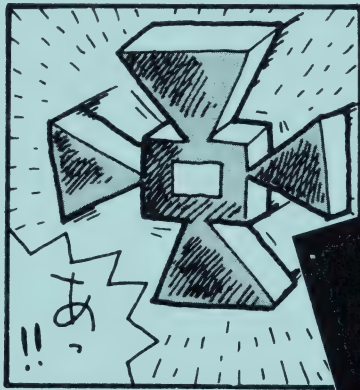
作／ゲーム民族
INFINITY作

所長にゴミ処理をたのまれたけどないなあ？…

あっあれはでっかいゴミだよ～し

あっ!!

ゴ

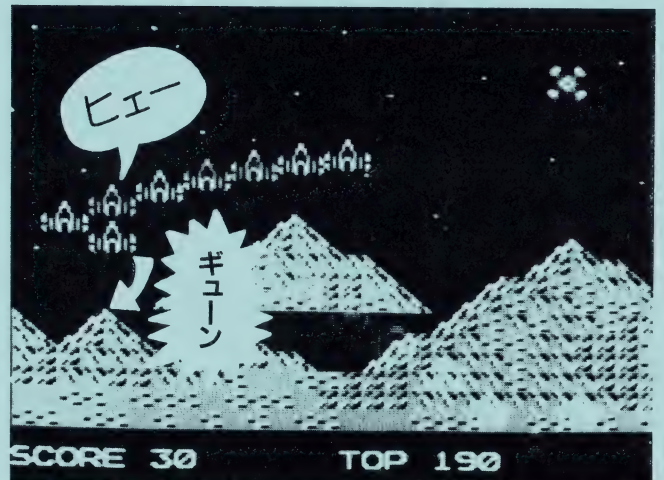
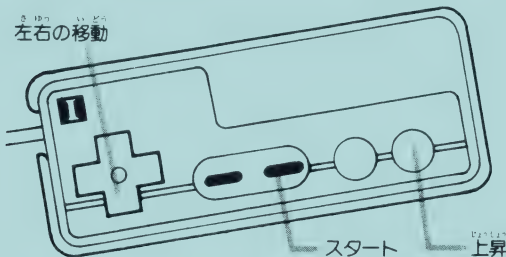
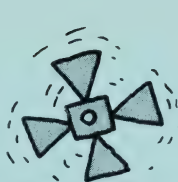
おっとあぶない!!

今度こそ、運じゃなく実力でゴミを処理するゾ！ でも、やっぱり……。

ラッキー！

ボン

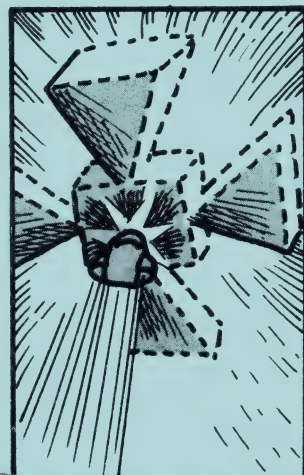
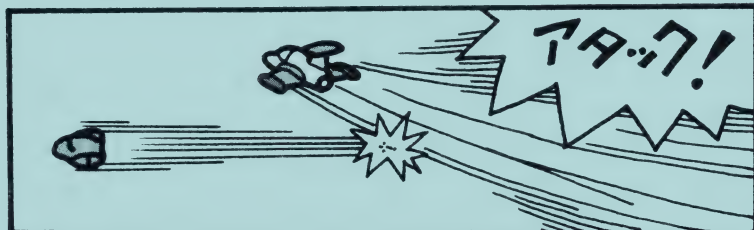
SCORE 80 TOP 190

わけがわかんないほどスピードがついちゃったときは壁の近くで反対方向にボタンを押そう

コントローラの使い方

BGグラフィックとBASICプログラムを打ちこんだらF8キーを押そう！　スタートボタンでゲームがはじまるよ。

宇宙船は、コントローラーⅠの十字ボタンで左右に動き、Ⓐボタンで上昇するよ。うまく宇宙船をゴミ処理装置にぶつけて、ゴミ処理装置がゴミにぶつかるようにしてほしいんだ。宇宙船はゴミに当たると爆発してゲームオーバーだ。また、スピードがつくとわけがわからなくなっちゃうから大変だよ。進行方向と逆向きに十字ボタンを押してスピードを弱めよう！　このテクニックをマスターすれば高得点も夢じゃないよ。

銀河清掃決死隊のプログラム

```
10 DEFSPRITE0,(3,1,0,0,0)=CHR$(176)+CHR$(177)+CHR$(178)+CHR$(179):DEFSPRITE1,(3,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183)
20 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)=CHR$(172)+CHR$(173)+CHR$(174)+CHR$(175):DEFSPRITE3,(1,1,0,0,0)=CHR$(160)+CHR$(161)+CHR$(162)+CHR$(163):DEFSPRITE4,(1,1,0,0,0)=CHR$(148)+CHR$(149)+CHR$(150)+CHR$(151)
30 CGSET1,1:SPRITEON
40 VIEW:A=120:B=64:C=0:D=0:E=120:F=128:G=0:H=0:S=0
50 PLAY"T3Y3M1O0V4::T3O3
60 PLAY"A3AO1C#CO0AAO1#DE::A9
70 PLAY"O0AAO1C#CO0AAO1#DE::O4C8#D3E3
80 PLAY"O0AAO1C#CO0AAO1#DE::G9
90 PLAY"O0AAO1C#CO0AAO1#DE::E
100 PLAY"O0AAO1C#CO0AR6
110 LOCATE0,22:PRINT"SCORE";S,"TOP";T
```

初期設定

10行　スプライトの0番と1番を爆発に決める。
20行　スプライトの2番をスターシップ(宇宙船)に、3番をスターキラー(ゴミ処理装置)、4番をスピナー(ゴミ)に決める。
30行　画面の配色を決め、スプライトをONにする。
40行　背景を表示し、ゴミ処理装置と宇宙船の座標と増加分、スコアとハイスコアの初期設定をする。
50～100行　オープニングミュージック。

〈特集・ボンバーマン⑬〉この炎のボンバーマン作戦を続けると、ボンバーマンのまわりにはいつも炎のカベができているのと同じことになる。つまり、ボンバーマンに近づくものは、全てその炎で吹きとばされてしまうというわけだ。これができるようになったら、ワザと出現した扉を（81Pにつづく）

つづき

```
120 X=RND(176)+32:Y=RND(136)
+32
130 IFABS(X-E)<64ANDABS(Y-F)
<64THEN120
140 SPRITE4,X,Y
150 SPRITE2,E,F:SPRITE3,A,B
160 IFABS(X-A)<16ANDABS(Y-B)
<16THEN320
170 IFABS(X-E)<8ANDABS(Y-F)<
8THEN340
180 IFA<32ORA>223THENC=-ABS(
C)*SGN(A-127)
190 IFB<32ORB>183THEND=-ABS(
D)*SGN(B-107)
200 IFE<32ORE>223THENG=-ABS(
G)*SGN(E-127)
210 IFF<32ORF>183THENH=-ABS(
H)*SGN(F-107)
220 Z=STICK(0):M=STRIG(0)
230 G=G-(Z=1)*(G<16)*(E<223)
+(Z=2)*(G>-16)*(E>32):H=H+(M
=8)*2*(H>-16)*(F>32)
240 D=D+(D<16)*(B<183):H=H+(
H<16)*(F<183)
250 IFABS(E-A)>16ORABS(F-B)>
16THEN270
260 SWAPC,G:SWAPD,H
270 A=A+C:B=B+D:E=E+G:F=F+H:
GOTO150
280 SPRITE1:SPRITE0,Z,M:PLAY
"E0
290 SPRITE0:SPRITE1,Z,M:PLAY
"#G
300 SPRITE1:SPRITE0,Z,M:PLAY
"A
310 SPRITE0:RETURN
320 Z=X:M=Y:GOSUB280:SPRITE4
:GOSUB280
```

つづく

表示

110行　スコアとハイスコアの表示をする。
120行　ゴミの座標を乱数で決定する。
130行　宇宙船とゴミの距離が近いなら、120行へ飛ばす。
140行　ゴミを表示する。
150行　宇宙船とゴミ処理装置を表示する。

判定

160行　ゴミとゴミ処理装置がぶつかったら、320行へ飛ばす。
170行　ゴミと宇宙船がぶつかったら、340行へ飛ばす。
180行　ゴミ処理装置が左右の端にあたったら、ゴミ処理装置の横方向の増加分を変える。
190行　ゴミ処理装置が上下の端にあたったら、ゴミ処理装置の縦方向の増加分を変える。
200～210行　宇宙船が上下左右の端にあたったら、宇宙船の横方向、縦方向の増加分を変える。

220行　コントローラⅠの値を読む。
230行　コントローラⅠの値により宇宙船の横と縦の増加分を求める。
250行　宇宙船とゴミ処理装置がぶつかったら、270行へ飛ばす。
260行　宇宙船とゴミ処理装置がぶつかったとき、それぞれの変数を入れ替えて、はねかえりの処理をする。
270行　ゴミ処理装置と宇宙船の座標を求め、150行へ飛ばす。

280～310行　爆発表示のサブルーチン。
320行　ゴミとゴミ処理装置がぶつかったときの爆発をさせ、ゴミを消す。
330行　ゴミ処理装置の方向転換とスコアの加算、ハイスコアかを決め110行へ飛ばす。
340行　宇宙船の爆発をさせ、宇宙船を消す。

```
330 C=-C:D=-D:S=S+10:T=T-(T<
S)*10:GOTO110
340 Z=E:M=F:GOSUB280:SPRITE2
:GOSUB280
350 LOCATE9,10:PRINT"GAME OV
ER"
360 PLAY"O0#D3#F#A#D#F::#D3O
3#A#F#DO2#A
370 PLAY"#A#D#FM0#A9::O3#D#F
O4#DD9
380 IFSTRIG(0)<>1THEN380
390 SPRITE3:SPRITE4:GOTO30
```

おしまい

変数リスト

A, B：ゴミ処理装置(スターキラー)の座標
C, D：ゴミ処理装置の横と縦の増加分
E, F：宇宙船(スターシップ)の座標
G, H：宇宙船の横と縦の増加分
X, Y：ゴミの座標
S：スコア
T：ハイスコア

ゲームオーバー

350行　ゲームオーバーの表示をする。
360〜370行　ゲームオーバーのミュージック。
380行　スタートボタンが押されるまでこの行を繰り返す。
390行　ゴミ処理装置とゴミを消し、30行へ飛ばす。

●銀河清掃決死隊のBGグラフィック●

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
0		G60					G60								G60														0
1																											G60		1
2																					G60								2
3						G60							G60				G60												3
4	G60																												4
5									G60																				5
6																								G60					6
7				G60												G60												G60	7
8								G60																					8
9																			G60										9
10												G00	G10																10
11		G60									G00	G20	G30	G10										G03	G13				11
12										G00	G20	G30	G30	G30	G30	G10							G03	G23	G33	G33	G13		12
13								G00	G20	G30	G40	G30	G20	G20	G20	G30	G10				G03	G23	G23	G43	G43	G33	G33	G13	13
14							G00	G20	G20	G30	G30	G40	G40	G20	G20	G40	G30	G10		G03	G23	G43	G33	G33	G43	G43	G43	G33	14
15	G13			G03	G13														G03	G23	G43	G33	G43	G33	G33	G43	G23	G23	15
16	G33	G13	G03	G23	G33	G13				G03	G13						G03	G23	G23	G33	G43	G43	G33	G33	G23	G23	G23	G43	16
17	G33	G23	G23	G33	G33	G33	G23	G13	G03	G23	G23	G33	G13			G03	G23	G23	G33	G33	G33	G43	G33	G33	G23	G23	G23	G43	17
18	G23	G23	G33	G33	G23	G23	G33	G33	G33	G43	M73	M73	G43	G43	G23	G23	G23	G33	G33	G33	G33	G43	G33	G33	G33	G23	G23	G23	18
19	M73	M73	G43	G43	M73	G43	G43	G43	M73	G43	G43	G43	M73	G23	G23	G23	G23	G33	G33	G33	G33	G33	G33	G33	G33	G33	G23	G23	19
20	G43	G43	M73	G43	G43	M73	G43	M73	G43	M73	G43	M73	G43	G43	M73	M73	M73	G43	G43	G43	M73	M73	G43	G43	M73	G43	M73	G43	20
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	

〈特集・ボンバーマン⑭〉炎で吹きとばして、たくさん敵を出現させて得点をかせぐ方法もある。ただし、これはあまりおススメしない。炎のボンバーマンが可能なのは30ステージ以降。それならばハヤク、50ステージクリアを目指すのが、本当のボンバーマン魂といえるだろうからだ。（83Pにつづく）

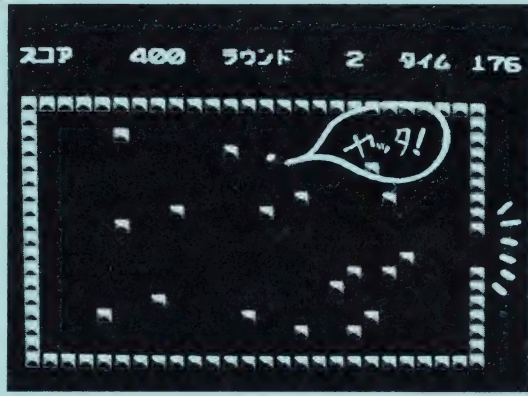
ゴールゲーム

あたりに散らばるブロックにあたらないように、こわごわ進むのってスリルあるよね。よ〜く気をつけてなんとか面クリアしていくうちに夢中になっちゃうよ。キミはこの緊張感にどこまで耐えられるかな? ヒヤヒヤ、ドキドキ。

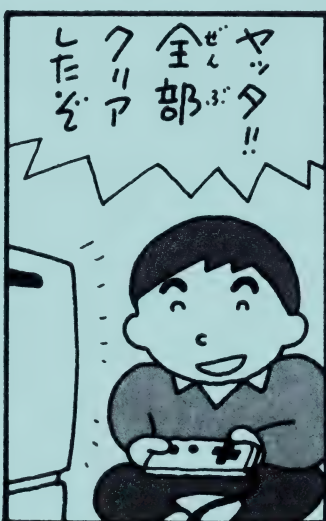
作・なむこっと

ブロックを消すには、このへんから降下しよう!

ブロックを消せばかんたんに面クリアできそうだけど……。

旗を取ると画面の右はじに口を開けるのがゴールだよ。セレクトボタンでBGを使ったエディット面も遊べる

この面はすごくむずかしい。ゴールできたキミはきっとファミコンのプロだね。

コントローラの使い方

左右の移動
ギブアップ
ボールの右のブロックを消す
上昇
急降下
スタート
エディット

このゲームはBGグラフィックがないのでBASICプログラムだけを打ちこんだら、F8キーを押そう! スタートボタンを押すとゲームがはじまるぞ。ボールは自然に落下していく。コントローラの十字ボタンで左右に動き、Ⓐボタンで上昇、Ⓑボタンで急降下するんだ。

Ⓐボタンと Ⓑボタンを同時に押すと、ボールのすぐ右にあるブロックを消すこともできるんだ。でも、タイムが10減るし、ボーナスがもらえなくなってしまうし、旗を消すと面クリアできなくなるので注意!

```
20 CLS:SPRITEON:CGEN3:CGSET1
,1:DEFSPRITE0.(2.0,0.0,0)=CH
R$(207):X=25:Y=55:TL=500:R=1
:G=25:Z=10:POKE&H4015.15
40 LOCATE8,12:PRINT"  ボール ゲ
-ム  ":PALETB 0,13,RND(12)+48
,RND(5)+1,RND(5)+5:IFSTRIG(0
)=1THENE=1:GOTO70
50 IFSTRIG(0)<>2THEN40
70 VIEW:IFE=1THENCLS:FORI=1T
O R*10:LOCATERND(18)+4,RND(1
6)+4:PRINTCHR$(192);:NEXT:LO
CATERND(15)+7,RND(16)+4:PRIN
TCHR$(199)
80 FORI=0TO25:LOCATEI,3:PRIN
TCHR$(192):LOCATEI,20:PRINTC
HR$(192):NEXT:FORI=4TO19:LOC
ATE0,I:PRINTCHR$(192):LOCATE
25,I:PRINTCHR$(192):NEXT:E=1
90 LOCATE0,0:PRINT"スコア ";RIG
HT$("      "+STR$(SC),5):LOC
ATE11,0:PRINT"ラウンド ";RIGHT$
("    "+STR$(R),3):LOCATE21,0
:PRINT"タイム";:IFR<>10THENTI=T
L
110 T=STRIG(0):S=STICK(0):TI
=TI-1:LOCATE25,0:PRINTRIGHT$
("    "+STR$(TI),3):IFT=1THEN
GOSUB320
115 IFSCR$(XX+1,YY)<>" "ANDX
X<23THENPALETS 2.21.48.50,G:
SWAPG.Z
120 X=X+((S=2)-(S=1))*2:Y=Y+
((T=8)-(T=4))*2+1:SPRITE0.X.
Y:IFT=0 THENQ=0
125 IFT=3THENRUN
130 XX=(X+7)/8-2:YY=(Y+7)/8-
3:IFSCR$(XX,YY)=CHR$(192)THE
N220
```

〈特集・ボンバーマン⑮〉また、この炎のボンバーマン作戦は、ボーナスステージでは使わないほうがいい。いっぺんにやっつけたモンスターのスコアアップが、途中で止まってしまうからね。それじゃ今までの技を使って、キミもボンバーマンしてくれたまえ。ロードランナーになる日まで……グッドラック！

ボールゲームのプログラム

初期設定

20行 画面をクリアし、スプライトをONにして、画面の設定をする。スプライトの0番をボールに決める。ボールの座標、タイム、面数、ボールの色きりかえ用の変数の初期設定をする。

40行 メッセージを表示し、配色を決める。もし、スタートボタンが押されたら、70行へ飛ばす。

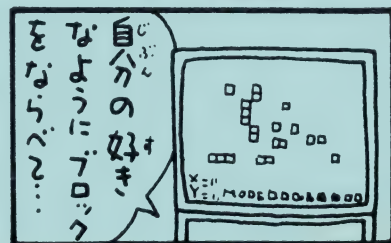
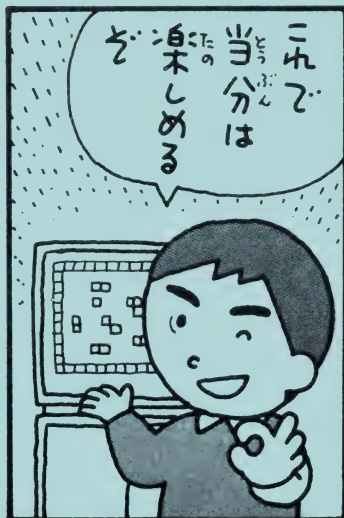
50行 セレクトボタンが押されないなら、40行へ飛ばす。

表示

70行 エディット面のときの面を表示する。エディット面でないなら画面をクリアする。障害物の数を決め、表示する。(エディット面はあらかじめBGにかくこと)

80行 まわりのカベを表示する。

90行 スコア、ラウンド、タイムを表示する。10面になったら、タイムをもとにもどす。

つづき

```
135 IFSCR$(XX,YY)=CHR$(199)T
HENLOCATEXX,YY:PRINT" ":LOCA
TE25,12:PRINT" ":LOCATE25,13
:PRINT" ":POKE&H4001,140,0,1
40
140 IFX>220THEN200
145 IFT=12ANDQ=0ANDXX<24ANDT
I>50ANDSCR$(XX+1,YY)<>" "THE
NLOCATEXX+1,YY:PRINT" ":Q=1:
TI=TI-10:SB=1:POKE&H4001,132
,138,200
150 IFTI>0THEN110
170 LOCATE8,12:PRINT"TIME OV
ER":IFSTRIG(0)=1THENRUN
180 GOTO220
200 SPRITE0:R=R+1:TL=TL+(TL>
200)*10:SC=SC+TI:X=25:Y=55:L
OCATE6,12:PRINT"ﾗｳﾝﾄﾞ ",RIGH
T$("    "+STR$(R-1),3):" ｸﾘｱ
!":ON-(SB=1)+1GOSUB300:PAUSE
99:SB=0:ON (R=10)+2 GOTO250,
70
220 LOCATE8,12:PRINT"GAME OV
ER":IFSTRIG(0)=1THENRUN
230 GOTO220
250 CLS:FORI=3TO26:LOCATEI+(
I>24)*2,11:PRINTCHR$(192):LO
CATEI-2,14:PRINTCHR$(192):NE
XT:FORI=3TO11:LOCATE3,I:PRIN
TCHR$(192):NEXT:LOCATE24,19:
PRINTCHR$(199):LOCATE2,14:PR
INT" "
260 FORI=5TO20STEP4:LOCATEI,
12:PRINTCHR$(192):LOCATEI+4,
13:PRINTCHR$(192):NEXT:LOCAT
E24,17:PRINTCHR$(192):FORI=1
7TO20:LOCATE23,I:PRINTCHR$(1
92):NEXT
```

つづく

ボールの移動など

110行　コントローラⅠの値を読み、タイムを減らし、表示する。もしスタートボタンが押されたら、320行のサブルーチンへ飛ばす。

115行　ボールの右側に障害物があったら、ボールの色を変える。

120行　ボールの座標を計算し、表示する。コントローラⅠの十字ボタン以外が押されたら、ボタンをはなしていることにする。

125行　スタートボタンとセレクトボタンが同時に押されたら、プログラムを初めから実行する。

130行　ボールの背景面での座標を計算する。その座標に障害物があったら、220行へ飛ばす。

135行　ボールの背景面での座標に旗があったら、そこに空白を表示し、出口をあけ、音を鳴らす。

140行　ボールが出口を出たら、200行へ飛ばす。

145行　コントローラⅠのⒶ、Ⓑボタンが両方押され、背景のボールの座標の右側が空白でないなら、空白を表示し、タイムを10減らし、スペシャルボーナス用のフラグを1にして、音を鳴らす。

150行　タイムが0より大なら、110行へ飛ばす。

面クリアとゲームオーバー

170行　タイムオーバーの表示をし、スタートボタンが押されたら、プログラムを初めから実行する。

180行　220行へ飛ばす。

200行　ボールを消し、ラウンド数を増やし、タイムリミット、スコアを計算し、ボールの初めの座標を決める。メッセージを表示し、スペシャルボーナスの判定をする。

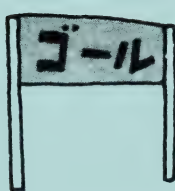
220行　ゲームオーバーの表示をする。スタートボタンが押されたら、プログラムを初めから実行する。

230行　220行へ飛ばす。

スーパーラウンド

250〜260行　画面をクリアし、スーパーラウンドのかべを表示する。

270行　スーパーラウンドの障害物の表示をする。

280行　80行へ飛ばす。

```
270 FORI=0TO30:LOCATERND(20)
+3,RND(4)+17:PRINTCHR$(192):
NEXT:LOCATE7,8:PRINT"SUPER R
OUND 10":TI=450
280 GOTO80
300 SS=RND(6)*100:LOCATE6,14
:PRINT"ｽﾍﾟｼｬﾙ ﾎﾞｰﾅｽ ",RIGHT$(
"    "+STR$(SS),3):SC=SC+SS:R
ETURN
320 LOCATE11,22:PRINT"PAUSE!
":IFSTRIG(0)<>0THEN320
330 IFSTRIG(0)<>1THEN330
340 IFSTRIG(0)<>0THEN340
350 LOCATE11,22:PRINT"
":RETURN
```

変数リスト

X，Y：ボールの座標
TL：タイムリミット
R：ラウンド数
G，Z：ボールの色きりかえ用
SC：スコア
E：エディット判定用フラグ
SB：スペシャルボーナス判定用フラグ
TI：タイム
XX，YY：ボールの背景での座標

ボーナスなど

300行 スペシャルボーナスを計算する。メッセージを表示し、スコアを増やす。この行は、サブルーチン。
320行 メッセージを表示し、コントローラⅠが押されたらこの行を繰り返す。
330行 スタートボタンが押されるまでこの行を繰り返す。
340行 コントローラⅠが押されていないなら次の行へいく。
350行 画面のポーズのメッセージを消す。メインルーチンへもどす。320行から350行までポーズのサブルーチン。

キミのつくった ゲーム大募集

ファミマガで有名プログラマーになろう!!

ファミコンマガジンでは、おもしろいゲームを募集しています。ただし、もちろん、ファミリーベーシック（またはV3）で作ったゲームだよ。短いものでも長〜いものでも、おもしろければどんどん採用しちゃうよ!!

プログラムを送るときは、次のことに注意しよう!!

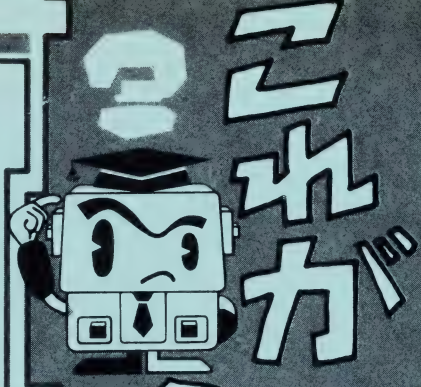
①かならず、キミが作ったプログラムにかぎる。ほかの雑誌や本にのっていたものや、ほかの雑誌に応募したものはだめだよ！

②かならず、テープ（10分テープがいい）にセーブして送ること。A面にBGデータ、B面にBASICプログラムをセーブしてね。

③遊び方、プログラムの説明、変数の説明をできるだけくわしく書いてね。V3で作った人は、『V3用』とはっきり書いておこう!!

④住所と名前、電話番号、年齢、学年（職業）、学校名、性別もわすれずに書いてね。

採用した人には、掲載号と謝礼をさしあげます。どんどん応募してね。

■送り先
〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店 ファミリーコンピュータマガジン編集部 プログラム係

若先生の自作面コンテスト これが解けるか？ ロードランナー＋ナッツ&ミルクの巻

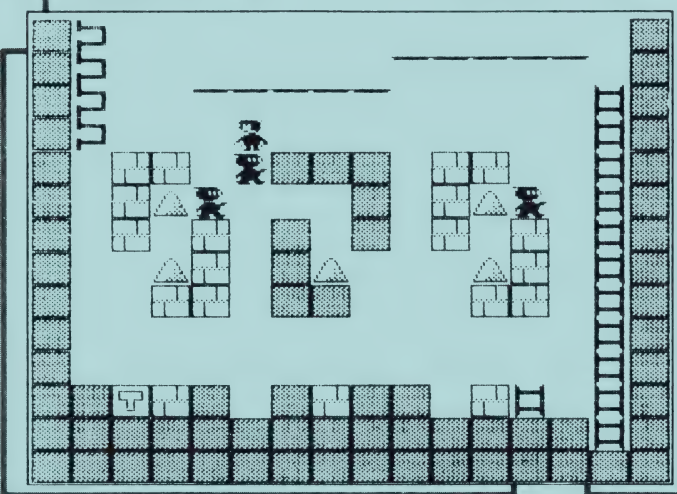
今月からページ数はへったが本数は変わらずの日本。内容はいっそう充実の自作面コンテストだ。投稿だけでなく質問もまっているからね。

デザイン的にすっきりしたおもしろ面だ

作・友部 孝

この面のいいところはデザイン的にすっきりしているところだね。そして、それほどむずかしいワザを使わなくても解けるよ。ちょっとテクニックを必要とするのは、頭ごしワザぐらいだ。

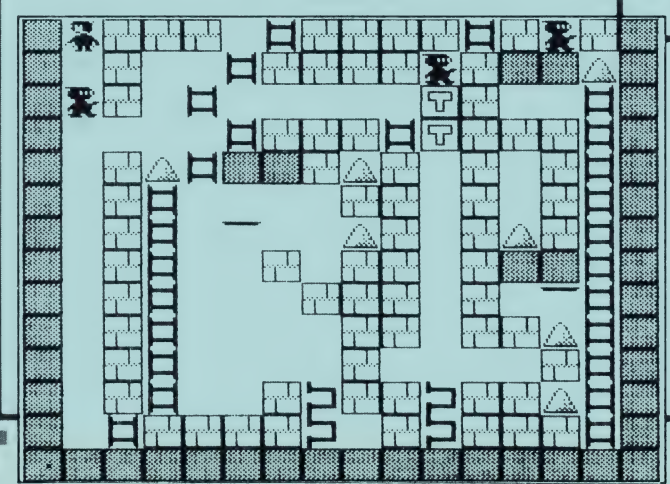
左の下に落とし穴があるが、これは実際にプレイしてみるとなかなかよく計算されていることがわかると思うよ。もしここが単なる空間だったら、「完走率」が悪くなる。どうしてそうなるかは自分で考えてほしいが、完走率が悪いということは、クリアに偶然性が強くなり、おもしろさを少なくしてしまうから気をつけよう。

さて、解き方のヒントだが、どの金を一番最初に取るかを考えよう。それさえわかれば、あとはかんたんだ。

右側中段のバーの位置がポイントだ

作・矢島 純

この面で一番むずかしいのは、金が4コある右側に渡ることだ。右側に渡ることさえできれば、金はなんなく取れるのだ。

よく見ると、落とし穴の上のレンガを掘って、上から飛び降りるしか方法はなさそうだ。しかし、単純に落ちてしまうと、くぼ地にはまってしまってアウトになってしまう。そこでどうするか？

右側中段にあるバーの位置をよく考えればわかるはずだよ。

画面右側に、たてにならんだ6つの金があるが、ここがこの面で一番むずかしい。この金は、単純な頭ごしワザだけではダメで、頭ごしワザと時間差

ロボットをフル回転で利用しよう

作・炎のランナー

中央上部にある金が、まるで雪が降っているようにセットされているおもしろい面だね。見た感じはきれいだが取るのは非常にむずかしいよ。2匹のロボットを、フル回転で利用しないとクリアは不可能だ。
　こうなると、もはやロボットは敵ではなく、味方といったほうがピッタリするね。
　解き方だけど、この面は上下2段に分けることができるから、そのうちの下段にある金は〝時間差掘り〟を使って取ろう。
　一見、ⒶⒷⒸのレンガを「すどおしレンガのバグ」にすれば簡単に取れそうな感じがするが、このレンガをすどおしにしてしまうと、絶対にクリアは不可能だ。
　脱出もひとひねりしてある。雪のような金のなかに1つある脱出ハシゴの意味をよく考えてみようね。これがヒントだ。

脱出ハシゴがよく計算されたムズカシ面

作・竹内伸一

　これは、ちょっと見ると、やたらセットされた脱出ハシゴが多く、ゴチャゴチャした感じがするが、実際に金を全部取ってみると、1つ1つの脱出ハシゴが非常に深い意味をもっていることがわかる。たいへん計算された面だ。
　じつは、この面は、金を取るまえに、どの穴にロボットを落としておくべきかを考えないと、脱出が不可能になってしまう。先月号で紹介した最近はやりの脱出のむずかしい面だったのだ。
　しかしこの面は、金を取るのもそんなにかんたんではないようだ。
　右下の浮いている金は、むずかしい時間差掘りが必要だし、左下の金は、ロボットの性格をよく知っていなければ取れないようになっている。
　キミに解けるかな？

たてにならんだ金を取るのは複合ワザで

作・佐藤弘明

掘りワザを複合させた、むずかしいワザを使わなければ取れないよ。とくに下から3つ目の金がむずかしい。
　作者はこのワザをエレベータワザと呼んでいるが、何度も失敗して、エレベータワザを発見してほしい。
　それにひきかえ、左にあるたくさんの金は、それほどむずかしくない。

投稿にあたっては、テープにセーブするか、グラフ用紙に書いて、住所、氏名、年齢、電話番号をわすれずに、〒105 東京都港区新橋4-10-1 ファミリーコンピュータMagazine編集部「自作面係」まで送ってね。

自作面大募集

待ってるヨ！

プロ級面はカギを見つけてクリアだ

作・宮田隆司

毎月、ロードランナーの最後には、プロ級の面を紹介しているけど、今月もたいへんむずかしい面だ。

作者はこの面を「ドルアーガの塔」の面と名付けている。べつに「ドルアーガの塔」のキャラクタが使われているわけではない。理由は、「ドルアーガの塔」とおなじく、面クリアするためには、カギを1つ見つけなくてはならないところからきているようだ。

具体的にいうと、画面右下のすみにある、浮いている金を取るときに、あるカギを探さなければ、クリアできないのだ。

しかし、そのカギは自分でさがすこと。

他の6つの金については、すべて時間差掘りで取れるはずだが、なかには「これはすごい」とおもわず口に出てしまうほどのワザが必要になるところもあり、冷静にプレイしよう。

今月もまたアッとおどろく㊙ワザを発見

作・三谷剛之

ナッツ&ミルクについては、毎月、新しいワザを紹介してきた。今月も、これまでのワザにまけないほどのスゴイ㊙ワザを紹介しよう。

この作品では、どのリンゴもむずかしいワザを使わなければ解けないものばかりだが、とくに右下にあるバネの横のリンゴがむずかしい。

ここで㊙ワザを使うのだ。

みんな、ミルクが高いところから落ちて気絶するとき、地面がゆれることは知っているね。このとき、フルーツも上下にゆれて、取れるはずのないフルーツが取れることがあるのだ。

つまり、今月の㊙ワザは、このワザなのだ。

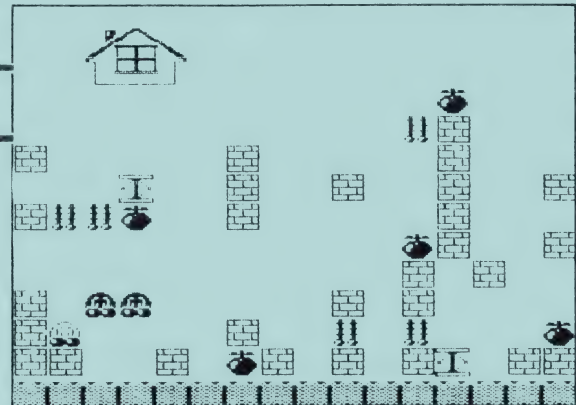
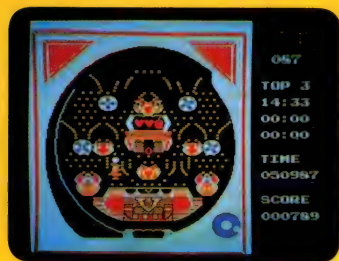
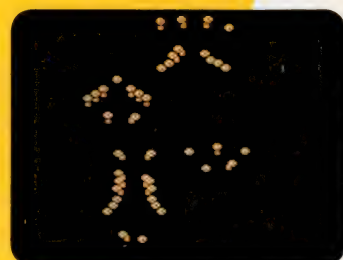
他のリンゴは、ジャンプする位置さえまちがえなければ、100パーセント取れるから、たとえ失敗しても、位置を変えてジャンプすればかならず成功するよ。

この面は連続ワザの組み合わせ

作・橋本幸喜

この面は、これまで紹介してきたワザをいろいろ組み合わせて使わなければならない。

まず左から右に渡るためには「ちょい飛びジャンプ」。中央下のリンゴは、いま紹介した「震動ワザ」。

その他、むずかしい「ナナメレンガのすりぬけワザ」も必要になる。とくに画面の左右両端や、バネを使ったすりぬけは、プロ級の腕をもっていないと使えないんじゃないかな？

24時間、熱っぽいボクです。

パチコン

〈パチンコ・シミュレーション・ゲーム〉パチコン

8大特長

1. 名機、ブラボー10、キングタイガーの2機種をシミュレート。
2. 16パターン、5段階の出玉率の240台の中から自由に選択。
3. 釘の拡大機能を内蔵
4. 5色のパチンコ台と、楽しい効果音。
5. タイム・トライアル、個数トライアルによる2種類のゲーム。
6. 楽しいキャラクターの登場する、2種類のボーナス・ラウンド。
7. 数字をキャラクターに!! スロット・マシン・タイプの一味違ったブラボー10。
8. 玉づまりの救世主、アカボー君をコントロールして玉はこび。

PACHICOM
18才未満大歓迎!! 240台本日開店
パチコン
FS-2001G (TFS-PC)
TOEMILAND

FS-2001G(TFS-PC)
希望小売価格 ¥4,900

18歳未満大歓迎!! 240台大開放!! みるみる、出るぞ。パチンコを超えたゲーム、パチコンは、キミの部屋で開店だ。なにからなにまで本物以上。これはもう、ただものではない。さあ、ぴっかぴかにウデを磨いて、お父さんと競争だ。

「パチコン本日開店コンテスト」開催中

〈応募方法〉全240台の中からⒶタイムトライアル(打止めまでの時間を競う)Ⓑ個数トライアル(出玉数を競う)の最高スコアを写真に撮ってどしどし送って下さい。

〈締切〉昭和61年1月31日(消印有効)

〈対応機種〉ファミリーコンピュータ版/MSX版

〈賞品〉
特別賞：東芝ワープロ"Rupo"……2名
1等賞：東芝カセットレコーダー"ウォーキー"……10名
2等賞：テレホンカード(¥1,000用)……50名
3等賞：図書券(¥500用)……138名
(ⒶⒷパターンともファミコン100名、MSX100名、計200名が入賞です)

〈宛先〉〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI(株)第II営業本部「パチコン本日開店コンテスト」係

〈発表〉賞品発送をもって発表にかえさせていただきます。

MSXも同時発売

ファミリー コンピュータ は任天堂の商標です。

東芝EMIのファミコンソフト
TOEMILAND

■お問い合せは：東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京支店03(844)7425/関東支店03(843)3751/横浜支店045(314)1941/大阪支店06(376)4961/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店0222(27)8211/広島支店082(264)0245/札幌支店011(241)3713 ■お求めは：全国の有名電器店・パソコン専門店・書店・レコード店でどうぞ。

任天堂 KEMCOのファミリーコンピュータ™用ゲーム・カートリッジ

新発売

Dough Boy

ダウボーイ

Under Licence from Synapse Software

指令！ダウボーイ 味方の捕虜を救出せよ！

「緊急指令！
ダウボーイ、24時間以内に味方を救出せよ」
ラジャー。
アテンション　ミサイル急接近！
アタック！マシンガンでたちむかえ。
「急げ、時間がないぞ」
残された時間はあとわずかだ。
この作戦を成功させるのは君しかいない！

MAP.1.武器を集めろ！
MAP.4.壁をのりこえろ！

MAP.2.川を渡れ！
MAP.5.味方を救い出せ！

MAP.3.敵の補給基地を破かいせよ！
★二人プレイも楽しめるぞ！

ポイント表

項目	点数
敵兵	50点・100点
戦車	700点
見張り台	300点
灯台	300点
橋	100点
ドラムカン	500点
貯水タンク	500点
敵兵舎	500点
クリッパー	1000点
ハシゴ	500点
地雷	20点
TNTダイナマイト	40点
ヒューズ	200点
カギ	500点
捕虜収容所	3000点
救出成功	5000点

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

希望販売価格5,300円

コトブキシステム株式会社

本　社／東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル635号区 〒100
呉事業所／呉市清水1丁目2番6号
〒737 TEL (0823) 21−3300

忍者じゃじゃ丸くん

ジャレコ

じゃじゃ丸 右へ進むか左へ行くか

1ステージに出現する妖怪は全部で8人。1ステージは4段に分かれ、1段には2人しかいないので、下の段の妖怪2人をしとめてから上に進むという順序をくり返すのが確実な方法だ。天井の宝を探すことだけに気をとられ最初に全部こわしてしまうと、妖怪達が1段に何人も集まってしまうから注意しよう。

妖怪を壁ぎわに追いつめて攻撃するとラクだから、ゲームがスタートしたときにじゃじゃ丸くんを動かす方法を考えよう。

妖怪たち 弱点を発見しなくちゃ

6種類の妖怪には、それぞれの特徴がある。性格をつかんで攻撃に役立てよう。

「おゆき」は一番弱い敵で動きも単純。スコアをのばすためにも早いうちに手裏剣を連発だ。「クロベエ」「カラカッサ」はちょっと手ごわい。壁に追いつめ後ろから攻撃するとラクだ。「ヘドボン」はじゃじゃ丸より動作が速い。天井をこわしに来たときに天井の1歩前に接近して攻撃しよう。「ピン坊」「カクタン」は床に落ちて自ら気絶したところをすかさずねらおう。

天井の宝 ナイショの宝の利用法

天井の宝をうまく利用できるとだいぶ面クリアしやすくなるね。「小判」はスコアアップにつながる。「赤玉」は「ヘドボン」のように動きの速い妖怪に対応できるね。「手裏剣」は「カラカッサ」のジグザグの動きについて行けないときにあると便利だ。「トロッコ」「薬ビン」は無敵になれるので、取ったら効力のあるうちに自分のにがてな妖怪から先にかたづけていこう。「小丸くん」を取ると1UPになるから、やさしい面で出現したら必ず獲得しよう。

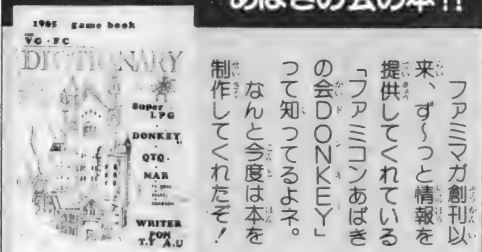
どの宝もどこに隠されているかは決まっていないから、出たらすぐに取っておくことが大切だ。

ボーナス なまず太夫をねらえ!

さくら姫の花びらを3枚集めたらいよいよなまず太夫と勝負だ! なまず太夫はせわしく右へ左へ行ったり来たりするね。その動きをつかめば攻撃しやすいぞ。なまず太夫の落としてくる火の玉は、よけないで手裏剣で止めよう。火の玉が消えた瞬間になまず太夫の下にもぐり込み、ねらい撃ちしよう。なまず太夫は最高で4人まで増えるが、1人しとめたら位置をずらしてよけて攻撃しよう。あわてずに落ちついて対決だよ!

エッ! あばきの会の本?!

ファミマガ創刊以来、ず〜っと情報を提供してくれている「ファミコンあばきの会DONKEY」って知ってるよネ。

なんと今度は本を制作してくれたぞ!

有名なファミコンゲーム、ビデオゲームの攻略法をいっぱい含め、掲載内容もりだくさん! さすがにいろいろなゲームの必勝法を研究しているだけあって、ファミコンユーザーにはありがたい、ゴキゲンな本なのだ!

上の写真がその本なんだけど、イラストも凝っていてとても試作段階とは思えないぞ。

これからもっと内容をグレードアップするそうだけど、本屋にないのがクヤシイね!

ファミマガ認定

ハイスコアルーム

日本一

なんてったってハイスコアルーム!! 今月は思いっきりハイレベル、爆発しそうないきおいで、第5回START！

※順位の下にある数字は先月号の記録です。
Ⓟはペンネームです。

アストロロボ・SASA

1位 ①52万5670点（東京都の帰山隆司クン）
2位 40万1800点（神奈川県の抽木　剛クン）
3位 ②36万0600点（埼玉県の関根　智クン）
4位 21万3800点（大阪府Ⓟテンチュー）
5位 11万3760点（神奈川県の小林宏壮クン）

エキサイトバイク

1位 45秒40（大阪府の西口秀男クン）
2位 ①48秒91（愛知県の植野浩之クン）
3位 50秒24（東京都Ⓟモンドーマン）
4位 ②50秒64（東京都の柳沢　実クン）
5位 ③50秒81（三重県Ⓟのっぽ）

F1レース

1位 ①84万7160点（東京都の土村直輝クン）
2位 ②72万0700点（東京都の柳　一隆クン）
3位 65万6600点（東京都Ⓟヒダちゃん）
4位 52万点（愛知県Ⓟ運沢五十六）
5位 ③51万0140点（群馬県の梁瀬英行クン）

エレベーターアクション

1位 71万4000点（神奈川県の茂木幸彦クン）
2位 ①21万8500点（鹿児島県の長瀬正和クン）
3位 20万2650点（和歌山県Ⓟけんちゃん）
4位 8万2800点（群馬県の小川和宏クン）
5位 4万4900点（福島県の長谷川喜文クン）

おにゃんこTOWN

1位 22万4860点（神奈川県の斉藤悟クン）
2位 2万0870点（群馬県の戸塚真央クン）

初登場おにゃんこタウンだヨ。来月はもっとふえてるカナ!? たのしみに待っているからネ。

ギャラガ

1位 ①176万5000点（京都府の佐藤正規クン）
2位 ②113万1110点（埼玉県の駒谷俊英クン）
3位 ③99万8260点（岐阜県の松葉　宏クン）
4位 95万4070点（奈良県Ⓟプクちゃん）
5位 ④82万6900点（東京都の平林直樹クン）

ギャラクシアン

1位 ①43万8070点（京都府の岡田友也クン）
2位 ②34万0250点（東京都の東原正法クン）
3位 ③21万9840点（福島県の長沼良夫クン）
4位 ④14万7160点（茨城県ⓅHAL—III）
5位 10万2100点（東京都の星　圭二クン）

キン肉マン マッスルタッグマッチ

1位 510万2322点（東京都の田島敏春クン）
2位 444万7368点（東京都の上松　徹クン）
3位 298万2916点（大阪府ⓅBARRY SHEENE）
4位 291万7783点（愛知県の荒川英二クン）
5位 288万2498点（長野県の高野剛史クン）

うわっ！ すごい人気で"はじめまして"のキン肉マンデス。やっぱり人気ものはツオイ！

クルクルランド

1位 99万9900点（兵庫県の久保修二クン）
2位 80万5690点（静岡県の山口大介クン）
3位 30万3730点（埼玉県の小幡真樹クン）
4位 14万7990点（埼玉県の竹内一人クン）
5位 14万2920点（青森県の三上淳一クン）

ゲイモス

今月の認定者
99万9990点
愛知県の色松匡一クン

けっきょく南極大冒険

1位 33万1240点（群馬県の貝瀬慶裕クン）
2位 ①32万5780点（埼玉県の前田直生クン）
3位 29万8480点（東京都の高田義央クン）
4位 29万1830点（大阪府の橋本直樹クン）
5位 ②26万5620点（長野県の堀内政雄クン）

ゴルフ

1位 ②48ストローク24アンダー（大阪府の上澤俊治クン）
2位 ②49ストローク23アンダー（埼玉県の石島義明クン）
4位 ③50ストローク22アンダー（大阪府の梅本　徹クン）（群馬県の室井史行クン）

サッカー

1位 61対0の61点差（東京都Ⓟ孫悟空）
2位 60対0の60点差（千葉県の稲家克郎クン）（埼玉県の佐伯和幸クン）

The Connection
1PLAYER
2PLAYERS

○京都府ⓅFamicon

4位①59対0の59点差（長野県Ⓟまつろう）
5位 51対0の51点差（大阪府Ⓟヤーサン）

かならずレベル5で対戦して、それ以外はボツ。

ジッピーレース

1位 65万5300点（茨城県の飯島 進クン）
2位①37万2800点（長野県の山寺真一クン）
3位 37万0300点（千葉県Ⓟコサキンワールド）
4位 29万6600点（奈良県の奥田 実クン）
5位②27万3300点（長野県の小林和良クン）

シティコネクション

1位 99万9900点（神奈川県の斉藤 悟クン）
2位①97万8300点（京都府ⓅY・K）
3位 78万2400点（宮城県の鴇田勝彦クン）
4位 76万9500点（京都Ⓟマー君）
5位 76万2100点（宮城県Ⓟたま）

認定者の発表は最高得点が出てから3カ月。今月悟クンが最高点を出してくれたので認定者は先着15名を4月号まで発表しますから、応募は早めにネ！

スーパーアラビアン

1位 20万5700点（東京都の野村繁之クン）
2位 19万1300点（長野県の山寺真一クン）
3位 18万0700点（徳島県の東條 正クン）
4位 17万6300点（新潟県の貝沼幸治クン）
5位 10万9000点（長野県の木谷忠博クン）

スーパーマリオブラザーズ

今月の認定者
999万9950点
岡山県の細田和宏クン
静岡県Ⓟファミプロ13号
埼玉県の岡本 健クン
神奈川県の中山浩文クン
山口県の秋元義夫クン
神奈川県Ⓟファミコンマン
三重県ⓅZガンダム
福岡県Ⓟ大野城市の清二クン
大阪府の梶 宗幸クン
神奈川県の多胡昌彦クン
東京都Ⓟうどんのましもし
埼玉県の山賀道夫クン
愛媛県の山本智弘クン
千葉県の野中孝郎クン
千葉県の芹野清一クン
大阪府の橋本克洋クン
大阪府の朝日英司クン
広島県ⓅFDL
長崎県の阪元雅史クン
愛知県の新浪幸雄クン
茨城県Ⓟハチミツくん
京都府ⓅFamicon
長野県の河野哲男クン
東京都の田中 弘クン
長野県の中沢文貴クン
徳島県の東條正クン
大阪府の大井敏雄クン
福井県の関本裕一クン
長野県の井上剛史クン
神奈川県の新田浩也クン
神奈川県の金子好巳クン
神奈川県の佐藤鋭一クン
東京都の平山健一クン

う〜ん！みんな本当にごくろうサマなので今回は特別オマケするけど、先月号にもあるように、今月から最高得点に達したゲームは先着15名までを認定者とします。消印がモノを言うからネ。
ということでスーパーマリオの認定者は今月でオシマイ。

スカイデストロイヤー

1位 8万7400点（神奈川県の斉藤 悟クン）
2位 7万7850点（山形県の渡部 浩クン）
3位 4万0300点（東京都Ⓟドナルドダック）
4位 3万8550点（群馬県の吉田芳茂クン）
5位 3万6300点（群馬県の戸塚真史クン）

昼から夜へ夜から朝へと攻撃は激しくなるゾオ〜

長野県 山寺真一クン

スパルタンX

1位①148万8100点（福井県の藤田昌幸クン）
2位②131万2480点（三重県の倉田 徹クン）
3位 96万3715点（埼玉県の黒須直人クン）
4位③91万9040点（大阪府の崎原 学クン）
5位④86万8230点（大阪府の山下和也クン）

昌幸クンはなんと3カ月連続トップ。でも顔ぶれがほとんどかわらないなあ。

胸さわぎテレフォン

胸さわぎテレフォン第2回目は、11月号ハイスコアのマリオブラザーズでたった1人認定者だった福島県の吉津貴洋クンに、突然TELしてみました――と、その前に貴洋クンのナミダ、涙?のおたよりを紹介しちゃうネ！

"ボクは、ガラスごしにあったドルアーガの塔を見て「ヨシ！なんとかお金をためていつかかならず買ってやる！」と心にちかった夏休み…朝は新聞配達、昼は畑へ出てアルバイト、夜はせんたくに皿あらいというつらい日々を送りついに！苦労はむくわれドルアーガの塔を買うことができたのです。しかし、「あまい。まだこれは第一目標にすぎない！」と自分自身にカツを入れ、「ファミマガのハイスコアルームで認定証をもらうんだ！」とあの夕日にむかってさけびました。そして今ここに努力がみのり、あの夢にまでみたハイスコアルームに出してもらえるんだと目に涙をうかべたのデス。ボクに幸せを!!"

貴洋クンのオモイは、ミゴト今月号で達成されたよネ♡ それじゃ、お次は☎☎☎。

―こんにちは、最近はどんなゲームに夢中?
「これから買うんですけど、ポートピア連続殺人事件とゼルダの伝説。」
―学校でファミコンの人気はどォ?
「ファミコンじたい持ってる人は少ないんだけど、ソフトなんかは貸し借りしてやってます。好きなのは"スーパーマリオ、スパルタンX、スターフォース"です。」
―ファミマガのほうは?
「毎月読んでます。クラスでは2人くらい(笑)。でもファミコンは学校でも大人気!」
―好きなコーナーある?
「もちろんハイスコアルームとウルテク。ウルテクは基礎的なモノじゃなく、いかにも"ウルテクーッ"てカンジ。」
―中学3年生ってことは受験生ですけど、ゲームばっかりしてるんじゃないのォー?
「ハイ(笑)。帰ってきたらすぐゲーム。日曜日も友達がくれば朝からずっと!」
―貴洋くんしかしないわけ?
「お姉さんもゲームするんです。"ドルアーガの塔"が好きみたいですヨ。」
―おねえさんもハイスコアに応募してネ。じゃあ最後にファミマガになにか意見は?
「月ごとのハイスコア認定者一覧表なんて移り変わりがわかるから作ってほしいです。」
―貴洋クン作ってヨ! それじゃあ受験ガンバッテネ。
「これからも末長くガンバッテくだサイ。」
貴洋クン、ゲームもいいけど受験勉強もしっかりネ！でもハイスコアもたのんだゼ!

○福島県の吉津貴洋クン。夢がかなってヨカッタね！

ちょっとおしゃべり!

ハイスコアルームの写真はどうすればきれいに撮れますか、という質問が多いんだけど写真を撮るときはかならず部屋を暗くすること。ピントをあわせて、なるべくならその位置にカメラも固定してしまおう（三脚や本などを使ってネ）！　テレビとカメラのベストな距離は1メートル。

スペースインベーダー

1位　1万7200点（千葉県の岩波　悟クン）
2位　1万2160点（東京都の星　圭二クン）

ゼビウス

1位　①3000万点（愛知県の荒川英二クン）
2位　1424万4510点（香川県の黒川直哉クン）
3位　1316万1680点（三重県の小熊和孝クン）
4位　②1234万5620点（三重県の三浦幹弘クン）
5位　1115万5660点（千葉県の宮崎遠英クン）

知っている？　ゼビウスは必ず2人用でやること。トップスコアは対象外です。念のため！

ちゃっくんぽっぷ

1位　①405万1110点（大阪府の清野晃司クン）
2位　35万3350点（広島県の小野和利クン）
3位　②31万1100点（長野県の山寺真一クン）
4位　28万5500点（東京都の星野　昇クン）

チャレンジャー

1位　655万3500点（愛知県の新浪幸雄クン）
2位　655万2700点（鹿児島県の長瀬正和クン）
3位　655万2100点（岐阜県ⓅHA・KA&OH・HI）
4位　①246万0400点（京都府ⓅY・K）
5位　112万4000点（京都府の渡辺　博クン）

ディグダグ

1位　876万6580点（長野県の山寺真一クン）
2位　838万4570点（東京都の梅村利臣クン）
3位　803万8050点（岐阜県の青木誠二クン）
4位　①782万9520点（山口県の大村政宏クン）
5位　③615万9910点（新潟県の大泉元人クン）

先月2位の真一クンついにトップ！　今月のハイスコアルームで真一クンは大活躍だネ。

10ヤードファイト

1位　①65万5340点（愛知県の荒川　務クン）（東京都の鈴木敦志クン）（静岡県の大森慎一クン）
4位　65万5140点（埼玉県Ⓟ深谷南中の生徒）
5位　②51万9940点（福島県Ⓟひびわれた歩道）

ドアドア

今月の認定者
99万9900点
福岡県Ⓟ湘爆☆BE-BOP

ドルアーガの塔

今月の認定者
999万9990点
東京都の豊田宣明クン
東京都の今野　優クン
静岡県の大場和幸クン
大阪府ⓅG-LmkII
東京都ⓅG・M・I阿部一智
福岡県の江藤正彦クン
東京都の佐藤誠之クン
福島県の吉津貴洋クン

ドルアーガの塔の認定者はこれでおしまい。無敵技がバレちゃったからね。

ドンキーコング

1位　85万1300点（鳥取県の岡田多可志クン）
2位　50万5200点（岐阜県の青木誠二クン）
3位　①46万8400点（東京都の小谷田浩幸クン）
4位　44万4800点（三重県の西田政之クン）
5位　43万2800点（京都府の辻本　浩クン）

ドンキーコングJR

1位　①78万6600点（兵庫県の水野剛志クン）
2位　②68万2300点（千葉県の高橋英樹クン）
3位　③53万4900点（奈良県の田中　貢クン）
4位　①34万7200点（神奈川県の尾崎克久クン）
5位　34万0100点（栃木県の小野道弘クン）

鹿児島県　長瀬正和クン

ドンキーコング3

1位　99万9900点（群馬県の貝瀬慶裕クン）
2位　99万7800点（香川県の黒川直哉クン）
3位　90万4700点（兵庫県の築地昌二クン）
4位　85万1300点（鳥取県Ⓟシュビルマン）
5位　80万4400点（神奈川県の細川真嗣クン）

忍者くん

1位　①65万5350点（福岡県の田中章晴クン）
2位　②47万0200点（山口県の大村政広クン）
3位　③40万5840点（鹿児島県の長瀬正和クン）
4位　④24万9300点（神奈川県の丸笹真一クン）
5位　⑤20万4390点（大阪府の伊藤禎彦クン）

忍者じゃじゃ丸くん

1位　22万4690点（福岡県の田中清二クン）
2位　16万2550点（神奈川県の斉藤　悟クン）
3位　14万2400点（大阪府の鋒山貴章クン）
4位　12万3270点（宮城県の川村浩泰クン）
5位　8万6180点（大阪府の前川英樹クン）

忍者くんの弟参上！　むささびの術はきくかな？

ハイパースポーツ

三段とび
1位　23メートル41センチ（茨城県の中村　勤クン）
2位　23メートル37センチ（沖縄県の野里健一クン）
3位　23メートル29センチ（群馬県の室井史行クン）

先月お知らせしたとおり、ハイパーオリンピック、ハイパースポーツは前月の記録より高いもののみ発表。

パックマン

1位　①999万9980点（群馬県の室井史行クン）（広島県の西　直人クン）
3位　②981万点（埼玉県の池野広幸クン）
4位　③810万5460点（福島県の三瓶順一クン）
5位　801万点（神奈川県の鈴木太郎クン）

バトルシティー

1位　89万7000点（熊本県の松岡哲也クン）
2位　27万8400点（東京都Ⓟゲーム民族-INFINTY）
3位　①26万6700点（新潟県の猪股哲也クン）
4位　21万2400点（埼玉県の間下英俊クン）
5位　18万9200点（群馬県の小川和宏クン）

バンゲリングベイ

1位　①99万6400点（長野県の太田由起夫クン）
2位　②73万2450点（埼玉県の小林譲一クン）
3位　③27万4050点（埼玉県の種田浩之・慎一クン）
4位　④24万4050点（東京都Ⓟ芸夢仙太）
5位　⑤14万5500点（愛媛県の藤田　洋クン）

オイッコラどーした！　進歩がないゾッ!!

フラッピー

1位　①64万7680点（神奈川県の金子好巳クン）
2位　②57万5680点（埼玉県の池田広勝クン）
3位　③23万9400点

イラスト：山科 潤

ハイスコアルーム

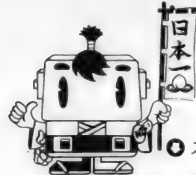
●石川県Ⓟスーパー無敵 たかゆきくん

（神奈川県の神保雅裕クン）
4位④ 13万3280点（大阪府の宮内正徳クン）
5位⑤ 12万0520点（神奈川県の内山司敏クン）

プーヤン

1位 228万1000点（愛知県の滝川知史クン）
2位 212万3600点（埼玉県Ⓟ大田ワン）
3位① 206万2700点（埼玉県の小島康一クン）
4位 183万1700点（鳥取県の稲田匡則クン）
5位 166万2200点（東京都の中崎健太郎クン）

フロントライン

今月の認定者 9万9900点
福島県の鈴木孝一クン
東京都の渡辺直樹クン
東京都の平山健一クン
埼玉県の福留　寛クン

ホーガンズアレイ

1位 99万9900点（大阪府の宮内正徳クン）（千葉県の林　敏郎クン）
3位① 76万3500点（長野県の中島　淳クン）
4位② 68万6700点（京都府の前田俊明クン）
5位 35万4000点（大阪府の白山　明クン）

本将棋

1位 16手
大阪府の安達　依クン
兵庫県の河野　浩クン
静岡県の斉藤光夫クン
栃木県の君嶋貴之クン
長野県Ⓟまつろう

麻雀

1位 19万9300点（神奈川県の佐藤健一クン）
2位① 19万4400点（東京都の森内　毅クン）
3位② 19万2700点（兵庫県の市田雅彦クン）
4位 17万8600点（群馬県の貝瀬慶裕クン）
5位③ 17万5600点（神奈川県の中川武志クン）

4人打ち麻雀

1位 22万6500点（群馬県の室井史行クン）
2位 20万5100点（埼玉県の小島康一クン）
3位① 16万4300点（石川県の清水青弘クン）
4位② 14万9800点（千葉県の藤城健一クン）
5位③ 13万7500点（長野県の佐藤英一クン）

ルート16ターボ

1位 155万5860点（愛知県の磯部和也クン）
2位① 140万8450点（山口県ⓅKRY大村）
3位 139万5820点（神奈川県の上西耕平クン）
4位 128万2550点（群馬県の室井史行クン）
5位 118万5610点（佐賀県Ⓟスーザン1号）

ロードランナー

今月の認定者 999万9999点
神奈川県の近藤利雄クン

ワープマン

1位 27万1250点（群馬県の小川和宏クン）
2位 17万4570点（北海道の館島公夫クン）
3位 14万5780点（福岡県Ⓟ大野城市の清二クン）
4位① 13万6670点（愛知県の古林教彰クン）
5位② 12万3230点（埼玉県の小林勝一クン）

ワイルドガンマン

1位 99万9900点（埼玉県の河本　章クン）
2位① 99万9800点（新潟県の佐藤弘明クン）
3位② 99万9300点（兵庫県Ⓟシュビルマン）
4位 99万8800点（大阪府の杉本伸弘クン）
5位 99万8700点（東京都の内藤義貴クン）

☆

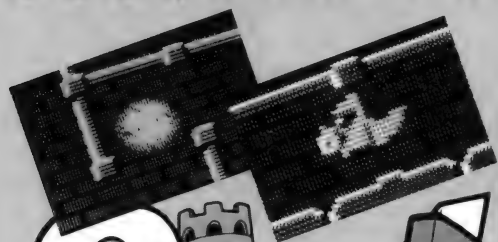
ゲームもそろそろころもがえ。のんびりしてるとおいてかれちゃうヨ。最高得点が出てから3カ月たったものは、もう思いっ切り知らんぷりして、新ゲームにいどもう！

アーバンチャンピオン
イー・アル・カンフー
エクセリオン
スターフォース
スーパーマリオブラザーズ
フィールドコンバット
フォーメーションZ
ポパイの英語あそび
マリオブラザーズ
ドルアーガの塔
ドンキーコングJRの算数あそび
レッキングクルー

は残念だけどおしまい！

認定証を発行するゲームは

アイスクライマー
クルクルランド
ダックハント
デビルワールド
ドンキーコング3
ドアドア
ピンボール
ポパイ
フロントライン
ホーガンズアレイ
バルーンファイト
ロードファイター
ワイルドガンマン
ゲイモス
シティコネクション

うわぁ～っこんなにイって思ったヒトは、安心、安心！ もっともっと新しいゲームが続々登場するんだもんネ。しっかりがんばらなきゃあダメだよォ！

今月のテレフォンサービスカレンダー

先月より始まった、ハイスコア情報とテレマガ2本立てのテレフォンサービス。今月のスケジュールはこうなってるヨ！

☎03-459-8000

日	月	火	水	木	金	土
			1/8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	2/1
2	3	4	5	6	7	8
9	10					

〈カレンダーの見方〉サイクルは1週間で、金～月曜がテレマガ、火～木曜がハイスコア情報（ただし、1/8～1/13までは同内容のテレマガ）。同じ記号で囲まれている日はいつ電話しても同じ内容だヨ（点線内ハイスコア）。

応募のきまり

せっかくハイスコアを出したのに、名前がなかったり写真が入ってなかったり…応募のきまりはきちんと守って送ろうネ。必ず守ってほしいのは、

①ハイスコアがはっきりと写っている写真を入れる。
②下の図のようなカードを作る
③封筒のウラには赤ペンで入っている写真のゲーム名を書く。

この①～③までを必ず守ってくれればイイ。ハガキやカードだけで写真の入っていないものはすべてボツになってしまうからよく注意して。

毎月のしめ切りは20日（必着）発表は翌々月（1月20日しめ切りの分は3月8日発売の4月号にて発表）です。

●送り先
〒105 東京都港区新橋4―10―1 徳間書店
ファミリーコンピュータMagazine編集部
「ハイスコアルーム」係

ノートの半分くらいの大きさで、こんなふうに書いてね

①ゲームのなまえ
②得点（　　　）点
③〒 住所（　　　）（ペンネーム）
④なまえ（　）年生
⑤でんわ
⑥がっこう

ガッツ！
エキサイトライダー
うおと修(おさむ)
マッハライダーV.S.エキサイトバイク
MOC
EXCITE
MACH

さー、今ここにファミコンファン10万人が見守る中世紀の一瞬を迎えております!!
あのエキサイトバイク対、新星マッハライダー!どちらがおもしろいゲームであるかここに対決し、会場のファミコンファンに判定していただくというものであります!!
MACH
EXCITE
コースの下見も練習もなしにいきなり勝負するのです!
MACH

コ
チュ
岩に激突しました～～～～!!
マッハライダーさすがに速い!!アッという間に…
自分のコースの障害物に激突とは先行き不安が残ります
元気があってヨロシイ!!ナハハハ……
マッハライダーを追い抜き、得意のジャンプコースに入ったエキサイトバイクは軽快にジャンプ台をクリアしていきます!!
だれかと違い自分のコースを知っています!!
よけいなお世話だ
ピョ～ン
ピョ～ン
ピョ～ン
それにしてもジャンプコースは不利だ!おれはジャンプができん!!

なに〜〜〜!?
まだあんなに
ジャンプ台が
続くのかァ!?
それに
…ヤツはもう
あんなとこに
はっ!!
これを
忘れてたぜ!
ボシュン
ドーン
ズズズ
ドガガーン
うわはははは
このミサイルで
ジャンプ台を破壊
して、突破してやる
ぜ———!!
エキサイトバイク
今行くぞー!!
ヘン!
こっちはすでに
ターボバリバリで
平坦コースを
快走中さっ
うりゃあ!!

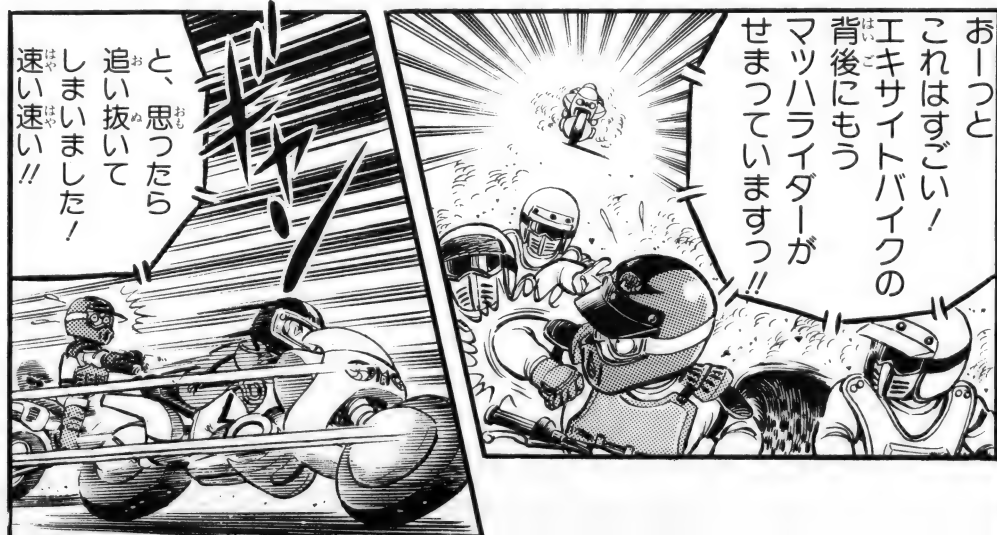
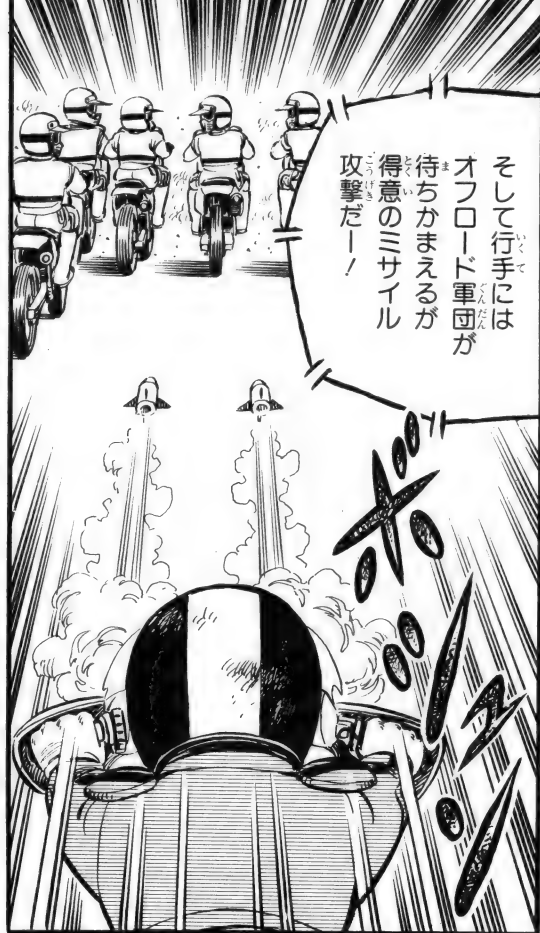
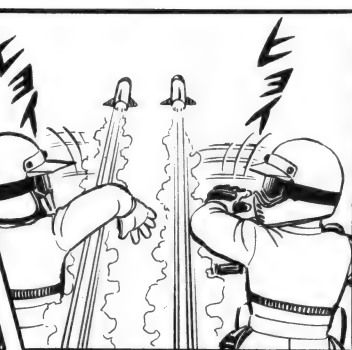
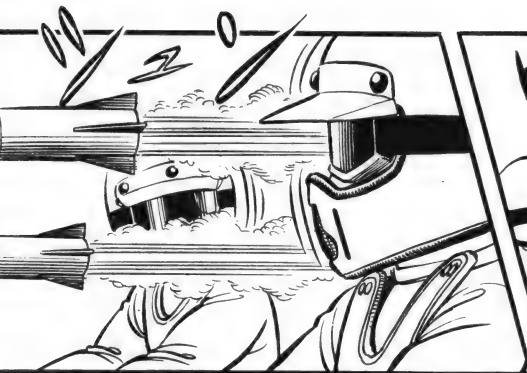
ゲッ！オイルだ!!
い、今のは何かのまちがいさ！はははは…
あー いたかった！

れっ!?
どわ～っ!!今度は水たまりだ――!!
てっ!!
ゴンッ

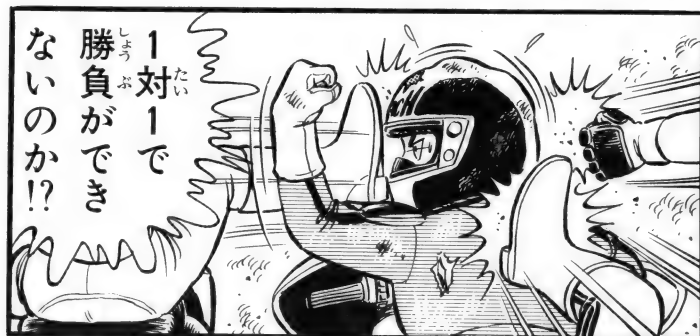
そ…そんなバカな!!
よし、見てろ！これから先何があろうと全てクリアーしてみせるぜ!!
オレのテクは本物だぜい!!
ドガーーン
ラム
んがっ

マッハライダー今やっと得意とする平坦コースへ入りましたー!!
2速、3速4速!!
グングンエキサイトバイクにせまります!!

一方エキサイトバイクは!?
わっ!!

前後から攻撃する暴徒に苦戦をしいられています!エキサイトバイクここを切り抜けられるのかー!?
にゃろ〜〜!!
寄るんじゃねー!!

そして行手にはオフロード軍団が待ちかまえるが得意のミサイル攻撃だー!
ボッ

ヒョイ
ヒョイ
ドシュー

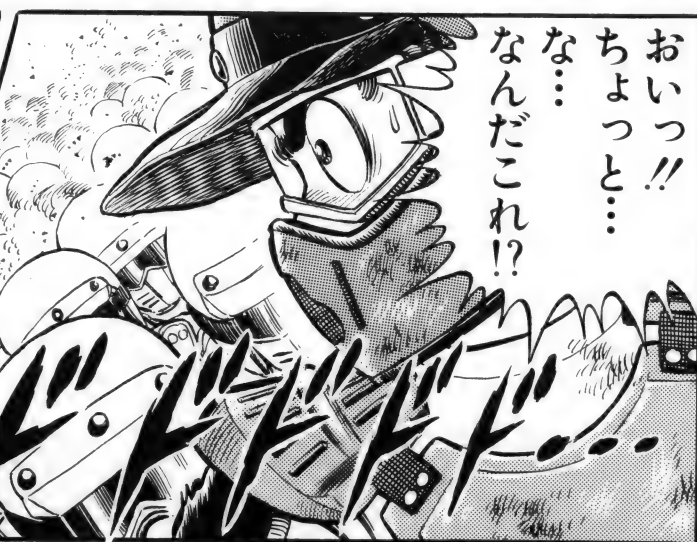
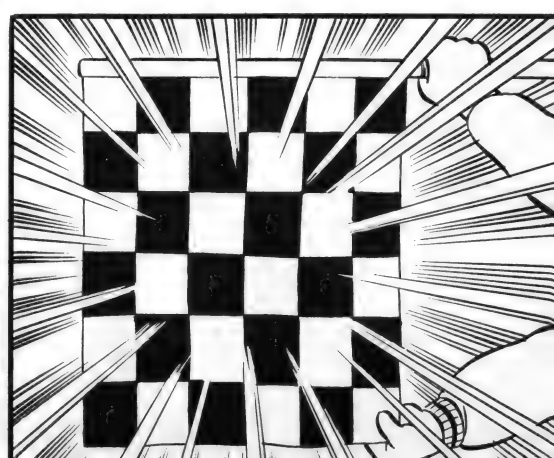
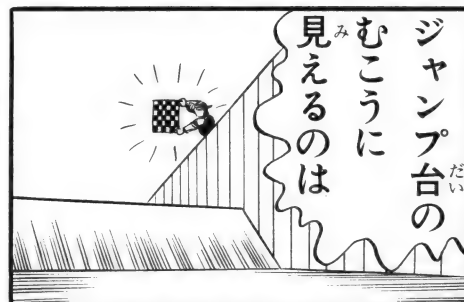
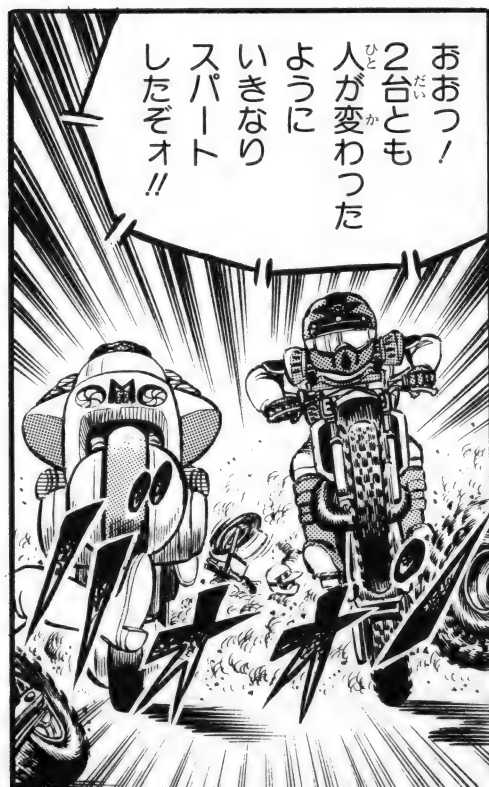
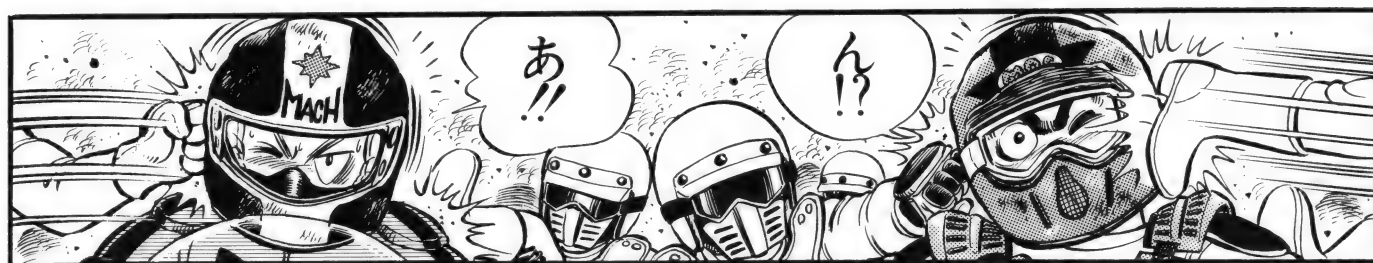
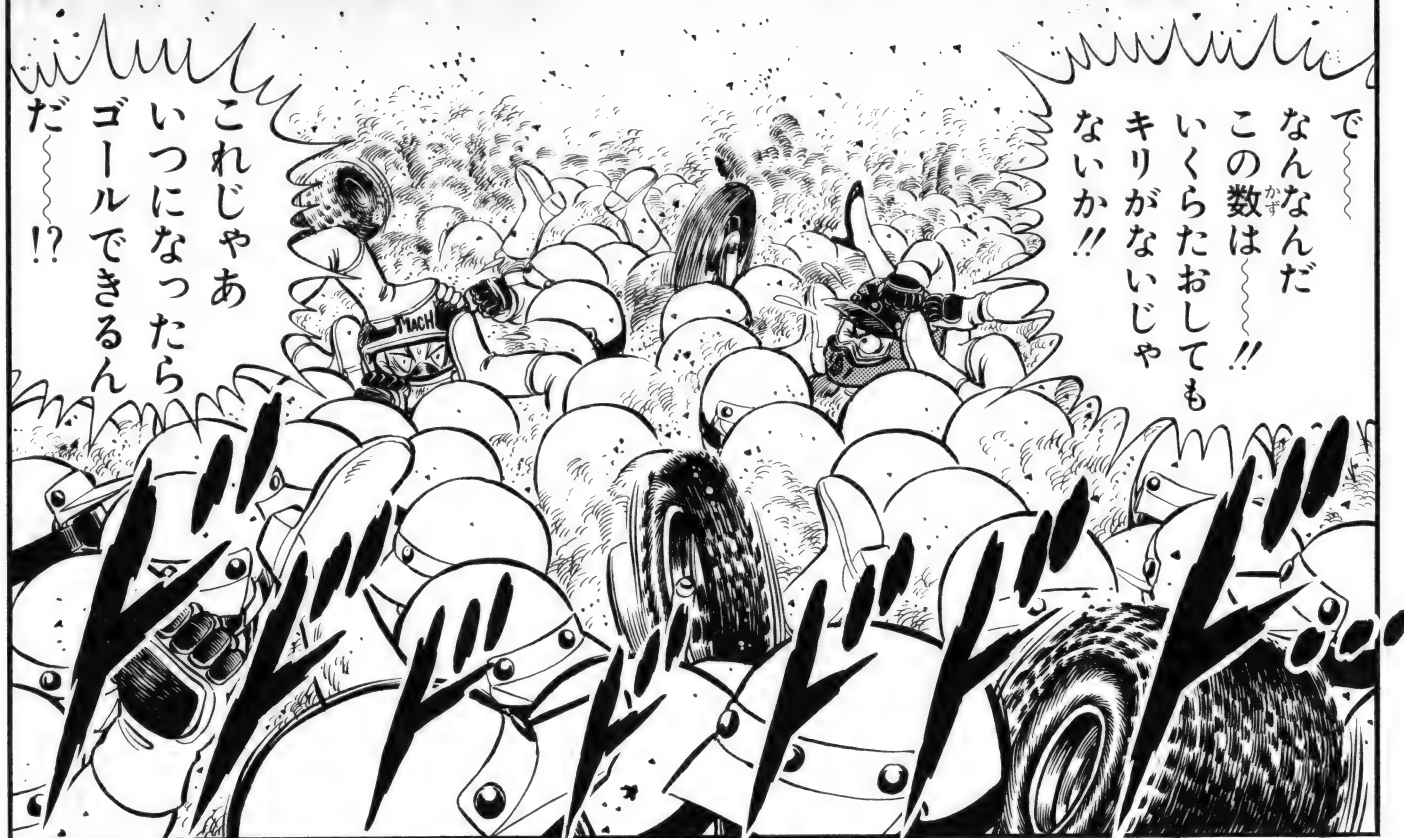
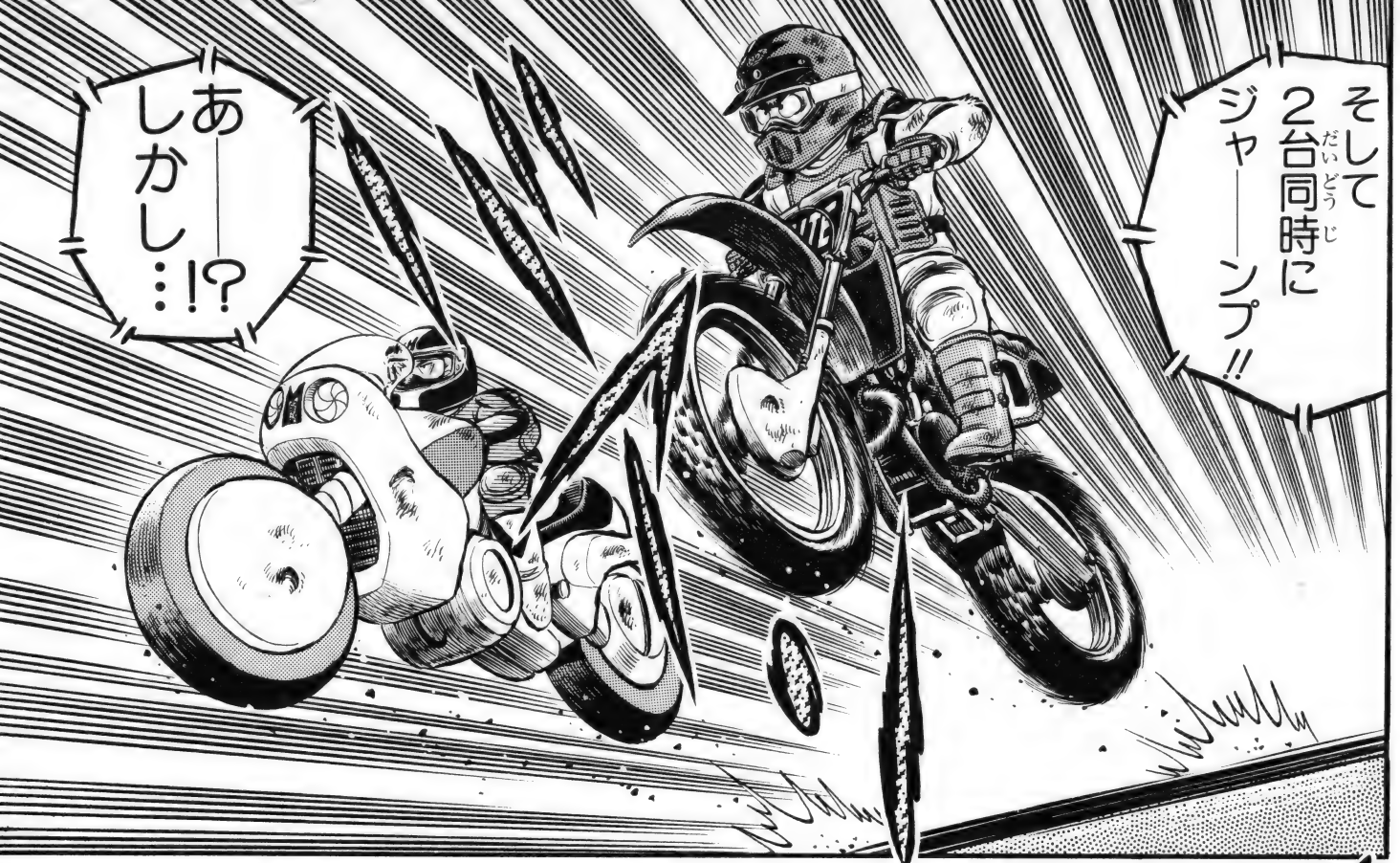
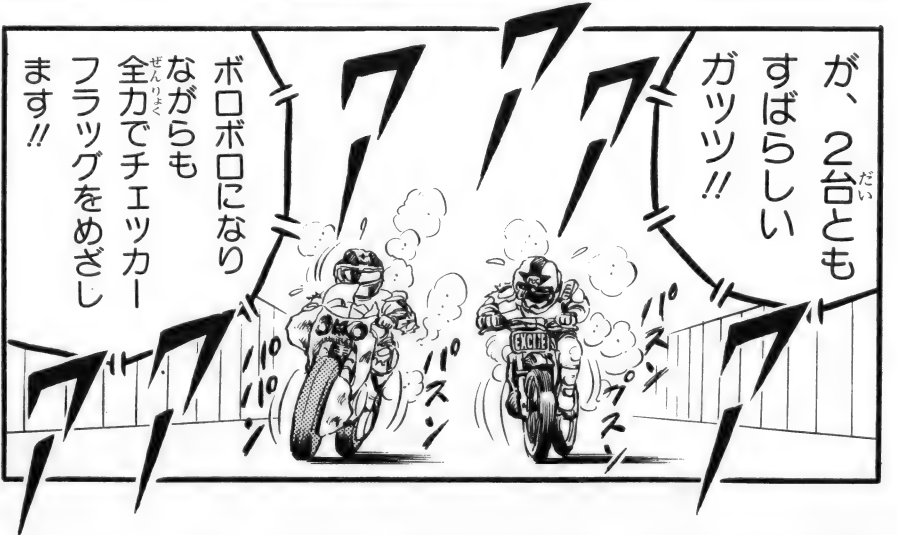
バ…バカな!ミサイルが当たらないなんて!

わーっ!!よせ!こら!あたっ!いてっ!
ゴン
ドガ
ボコ

おまえら…ひきょうだぞ~~~!!

1対1で勝負ができないのか!?

おいっ!!ちょっと…な…なんだこれ!?
どんどん増えてくるじゃないか!!
ドドドドドドドド…

で〜〜〜
なんなんだ
この数は〜〜〜!!
いくらたおしても
キリがないじゃ
ないか!!

これじゃあ
いつになったら
ゴールできるん
だ〜〜〜!?

そして2台同時にジャーーンプ!!
あーーしかし…!?
ぼん ぼん
こんなところでボンバーボールの集中攻撃だ!!
これはむごい!!
が、2台ともすばらしいガッツ!!
ボロボロになりながらも全力でチェッカーフラッグをめざします!!
パスン プスン パパパン パスン
そして、今、チェッカーフラッグが振られましたーー!!

さー、皆さん!! これからのレース展開を期待しようではありませんか!!

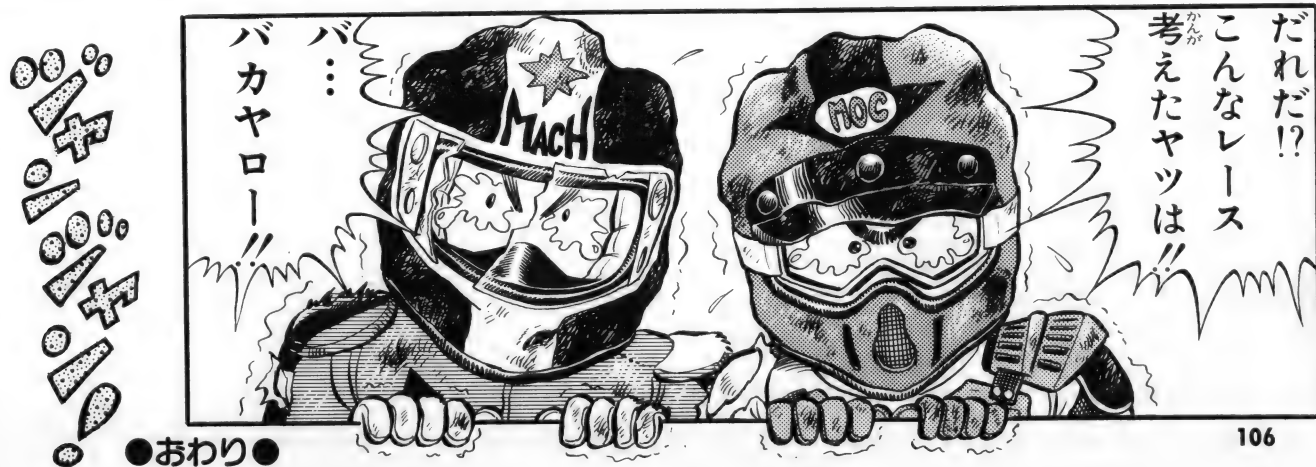
そうだー!! 1周じゃ何もわかんないだろ~~!!

残り99周早く走れよな~~~!!

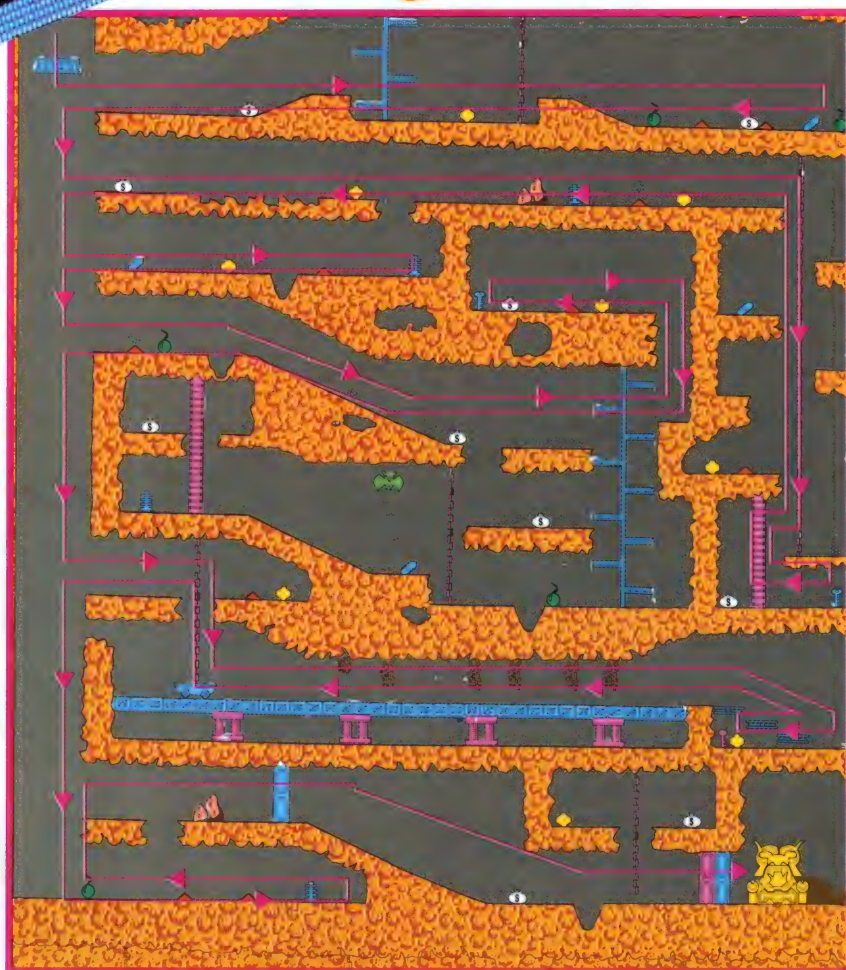
リタイヤなんかゆるさないぞー!!

ジャンジャン!

●おわり●

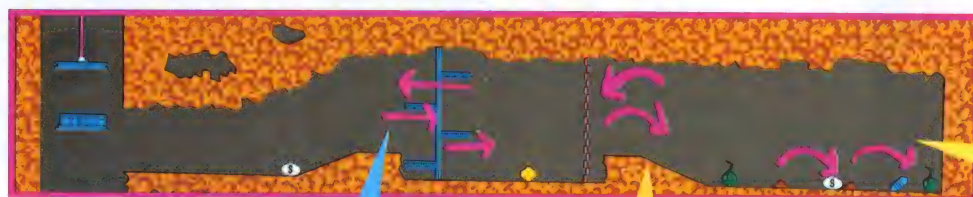
くわしいマップで
ハイスコア
人気ゲーム完全攻略法

スペランカー SPELUNKER

これで1面クリアは間違いなしだ！ 完ぺき面クリアテクニックを完全紹介

アイレム

これが1面の最短順路だ！

このゲームはある地底深く入りくんだ洞くつに宝物を探しに行こうというゲームなんだ。その洞くつには、伝説のピラミッドと呼ばれるものがあり、そこにはぼう大な宝物があるといわれている。しかし、その途中には扉があり、キミはそのカギを探しださなければならない。このゲームは4面から構成されているんだけど、ここでは1面を徹底的に説明しちゃうゾ!!

このゲームの目標はカギを見つけだすことだ。でもエネルギーをとらないとプレイヤーは死んでしまうし、通路をふさぐ大岩をこわすダイナマイトも必要なんだ。左の絵はこれらを考えたうえでの最短コースだ。よく研究してね。

1面完全攻略法

走りながら小岩のところでⒶボタンのジャンプを押そう。

ここはジャンプはいらないよ。エレベータは水平になったところで乗り移ろう。

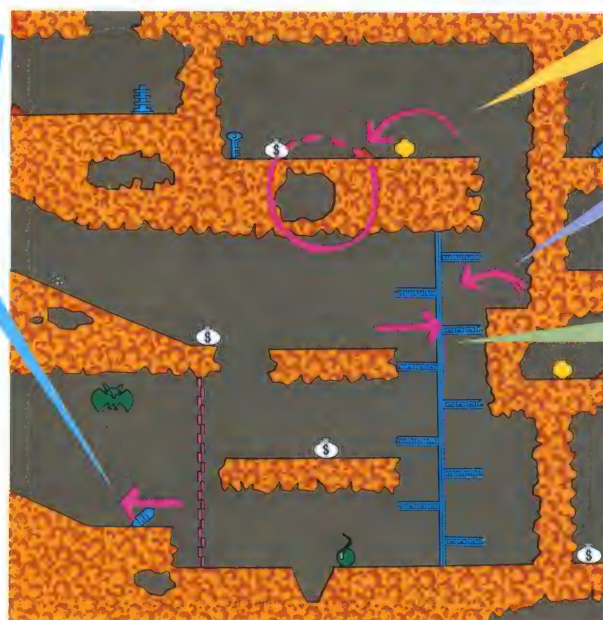
ジャンプでロープに飛びつき、横向きのジャンプでOKだ。あまり上までロープを登らないように！

ジャンプをしながら、走りぬければ簡単さ！

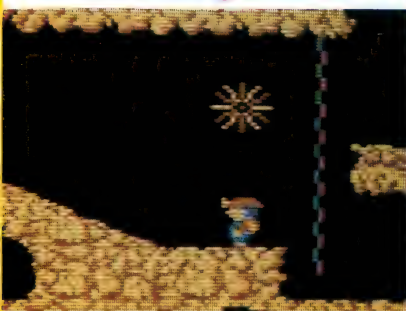
大岩はダイナマイトでふっとばそう。爆発にまきこまれないためにⒶ地点ぐらいまで逃げよう。

縄へのジャンプで乗り移ろう。これは基本的なテクニックなのでマスターしよう。

ここは隠れキャラを出すためのジャンプだ。難しいぞ。左の写真のような位置からジャンプするとうまくいくぞ。

コントローラⅠの十字ボタンの上向きとⒷボタンでフラッシュの発射だ。コウモリが下の写真のようになったとき、通りぬけよう。

少し小岩から離れてジャンプすれば、おとし穴に落ちずにすむよ。

ここはジャンプしなければならないよ。うまくタイミングをはかってジャンプしよう。

エレベータと水平になったところで乗り移ろう。

SPELUNKER

1面から2面へ

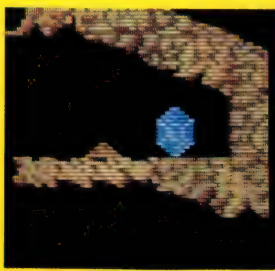
カギをさがし、扉を開け、チェックポイントまでくると1面クリアで下の写真のように下へ降りられるようになるんだ。

隠れキャラをみんな取ってしまおう!

このスペランカーにも取って得する隠れキャラがいろいろあるんだ。左の絵の小さな?マークの場所でジャンプすると大きな?マークの場所に隠れキャラがでてくるから、みんな取ってしまおう! 隠れキャラは全部で4種類。

プレイヤーの顔を取ると人数が1人増えるんだ。残りの3つは、一定時間だけ有効で、その間だけ音楽が変わるんだ。薬ビンはプレイヤーが速くなり右下の写真のものは無敵に、左下の写真のものは取った宝や武器の点数が2倍になるからやってみてね。

ダイヤモンドも取りたいね

宝石といえば、やっぱりダイヤモンドだね。でも、ダイヤモンドはどこにあるかわからない。それを教えちゃうね。右の絵のダイヤモンドの絵のところにダイナマイトをセットすればいいんだ。すると下の写真のようにでてくるよ。

スペランカー1面完全マップ

このスペランカーみたいなリアルタイムアドベンチャーゲームはマップがあると絶対ラクだよ。どこにどんな宝物があるかわかるし、危険な場所もわかるからね。とにかくこのマップをよく研究してがんばってくれ！

SPELUNKER

単行本を読めばもっとくわしくわかるぞ!!

徳間書店の
完全攻略本シリーズ

スペランカー
完全攻略本

特大折り込みマップ付き!

ファミリーコンピュータMagazine
編集部・編著
定価330円
1月15日ごろ発売

ツインビー
TwinBee
くわしいマップで
ハイスコア
人気ゲーム
完全
攻略法
コナミ
2人のパワーでドンブリ島を完全制覇!!
タケノコの中身は?
空中を飛行しているツインビー、ウインビーにとって、気になるのは地上物のタケノコだ。パワーのもとが入ってるぞ。
タケノコ
Aボタンで撃つと、元気のモトが出現だ
アップル
取ると100点か500点のスコアアップ!
スーパーキャンディ
弾の威力が増す。2Pだと出現しない
ミルク
ミルクを取ると1UP! おいしそう
星
取ると画面上の敵が消える便利な地上物
ツインビー
ウインビー
マップは左下からスタートする。タケノコの位置やドンブリ島の全景が　こまか〜く描かれているよ。じっくりと研究しながらゲームろうね!
各マップの左横には、その位置に出現する敵キャラの名前が書いてあるんだ。敵キャラの動きや性格については、マップのそばの紹介を見テ。
ツインビーとウインビーが仲良しパワーをくり広げるドンブリ島は、山あり池ありの美しいところだ。でも、お野菜・動物・台所用品など、敵キャラもめいっぱい出現するから、なかなか先を見られないね。
そこでステージ3までの全マップを、ここでど〜んと見せちゃおう!
雲に隠れているベルでパワーアップしながら、どんどん進んで行こう! 地上物のタケノコも、見のがさずにネ!
ドンブリ島をのぞいちゃお!!

ステージ
STAGE1
は
オニオンヘッド将軍
ひきいるベジタブル軍団
いよいよ始まるステージ1は、お野菜キャラがい〜っぱい！ 好きキライ言わずに何でも攻撃するべし！
オニオンヘッド将軍
自分の周りをコロンという球体で守らせながら、8の字を描きながら攻撃してくる。回転に合わせながら根気よく撃っていこう
ビーン 5
横一列にならんで飛んでくる。速いスピードで蛇行し、横からの接触に注意しなければいけない
動き
ピーマック 4
動き
画面の端から出現
追いかけて撃とうとするとと逃げてゆくにくたらしいヤツ
ナッピー 3
プロペラをばたつかせながら、撃とうとするとひるがえって逃げて行く
動き
ダッコン 2
動き
あまりかたまって飛んでこないけど、プレイヤーに向かって突っ込んでくる。まるまる太ったダイコンだね
1 ストローム
敵キャラの中で一番やさしい。弾は撃ってこないので、ますますかわしやすいと思っていいよ
動き
混合地区
①ストローム
②ダッコン
③ナッピー
④ピーマック
⑤ビーン
スタート

くわしいマップでハイスコア
人気ゲーム完全攻略法
ステージ
STAGE2
パラレルディッシュ将軍
画面せましと上下しながらも左右に動く。一発ずつでもいいから当てていかないとダメだ。周りにいるスピンが白くなったらぶつからずに！
パラレルディッシュ将軍と台所用品軍団
ステージ2の敵キャラは、なんと台所用品なのだ。お家で重宝しているものがキミをねらってやってくる！負けてはいられない！
混合地区
⑥ナベッコ
パラレルディッシュの手下のうちでは一番強い。パワーアップして攻撃しないとつらい
動き
⑤ドンベー
ジグザグ攻撃がお得意で、集団で出現する。よけそこなうとヒサンな目に合う
動き
③スプールン
目の前で分かれて飛んでいくため、しとめにくい
動き
④カマゴン
プレイヤーに向かって飛んできて、弾を撃つときもあるぞ
動き
①キュッパ
目玉焼きみたいだけどお皿なのだ。目の前でくるっとターンする
動き
②ホイチョ
さすが刃物だけあって鋭い動きで、プレイヤーめがけて飛んでくるイヤなやつ
動き
①キュッパ
②ホイチョ
③スプールン
④カマゴン
⑤ドンベー
⑥ナベッコ
スタート

大好評！
単行本を読めばもっとくわしくわかるぞ！
徳間書店の
完全攻略本シリーズ
全ステージマップ付き
ツインビー
完全攻略本
ファミリーコンピュータMagazine
編集部・編著
定価300円
1月15日ごろ発売
売り切れが予想されます。いますぐ本屋さんに予約しよう！
TwinBee
イラスト／相川修一
ステージ
STAGE3
タイガーシャーク将軍
そしてアニマル軍団
やっと3面めだ！　とよろこんでいるキミをねらってくるのはアニマル軍団。面クリアするにしたがってどんどん敵キャラをたおすのが難しくなってくるぞ。さあ、勝負だ！
94500
大きな8の字を描いて動く周りにいるカエルのようなやつは直進して来た後に突っ込んでくるため、画面端にいると逃げられなくなってしまうゾ
タイガーシャーク将軍
混合地区
⑥パオー
⑤タコラン
④エビセン
③グラバー
②ゲジラー
①エイラー
スタート
6 パオー
動き
アニマル軍団の中で一番弱い。弾を撃たないので攻撃しやすい　パオーしかいないうちに地上物を攻撃し、パワーアップすることが大切だ
動き
体が白くなるとビヨ〜ンと寄ってくる。エビセンとの出現が多い
5 タコラン
グラバー
3
画面両端を上から下へ一列に直進し、カクッとまがってぶつかってくる。スピードが遅いと危険だ
動き
4
エビセン
動き
イキのいいやつで跳びはねながらやってくる。単発でやっつけるにはねらいにくい
動き
うにゃうにゃと蛇行しながらも近づいてくる
2 ゲジラー
動き
エイラー
1
くるっと回転して突っ込んでくるぞ
115

くわしいマップで

ハイスコア完全人気ゲーム攻略法

ボコスカウォーズ

BOKOSUKA WARS

バサム城までの長〜い道のり、キミにそっと教えちゃおう!

アスキー

1月号で紹介したボコスカウォーズ。もうみんな楽しんだかな?

このゲーム、やってみるとけっこうムズカシイんだよね。そこで今月は、なかなかバサム城まで行けないキミのために、木に変わっている味方の場所を教えてあげようね!

仲間がいなけりゃ進めない! 味方に変わる木はどれかな?

最初に言っておくけど、ボコスカウォーズには、味方が木に変えられているパターンが4つあるんだ。みんな夢中になってゲームをやっているから、このことは知らなかったんじゃないかな?

今回のマップ特集では、4つのパターンのうちの1つを完ぺきに攻略できるように、味方の位置をすべて探しあてたマップを発表するぞ。このゲームに関しては、他のゲームと違って、敵とはあまり戦わないほうがいいっていう、ちょっと変わったゲームなんだけど、敵と戦わずにバサム城まで行きつくのはたいへんなことなんだ。

そこで、味方をいっぱいひきつれて行くことによって、王様は戦わずにバサム城まで行けるようにする(当然そのぶん味方が敵と戦うことになるんだけど…)。次のページからのマップをしっかり頭にいれて、にっくきオゴレス王をやっつけてくれ。

でも、前にも言ったように、このマップは4つのパターンのうちのひとつ。それは、ゲームをスタートしたときに、画面左側のまん中あたりに丸っこい木が1本だけ現れたときだ。でも、この画面にいつもなるとは限らないから、もし、どうしてもこのパターンでやりたかったら、リセットボタンをこまめに押して、マップと同じ面になるまでガンバロウ! 完全にマップと同じ面になったら、味方の数も多いから、絶対にバサム城まで行けるぞ。ガンバレ!

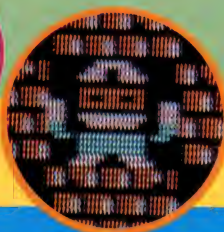
こういうふうに、味方をいっぱいひきつれて……

これで完ぺき！全マップ公開

なにごとも最初がかんじん！　この面で味方を助けておかないと、あとで苦労するからね。

○前の面と同様に、戦わないように　けっこう強いぞ！

○最初に出会う敵　王はなるべく戦わないのが得策だ

森林地帯

ここにある小さい木は、全部味方が変えられた木だぞ！　確実に助け出すことと重騎士、重歩兵にするのが大切。

○魔術師とは戦わないわけにはいかない。騎士でやっつけよう

ここではけっこう味方を助けるのを忘れがち。この面に5人もかくされているんだよ。見のがさないように！

○弱い相手だけど、数が多いからやり過ごすのは大変だ

○数が多い上に大木がじゃまだね　王を強くするチャンスだ！

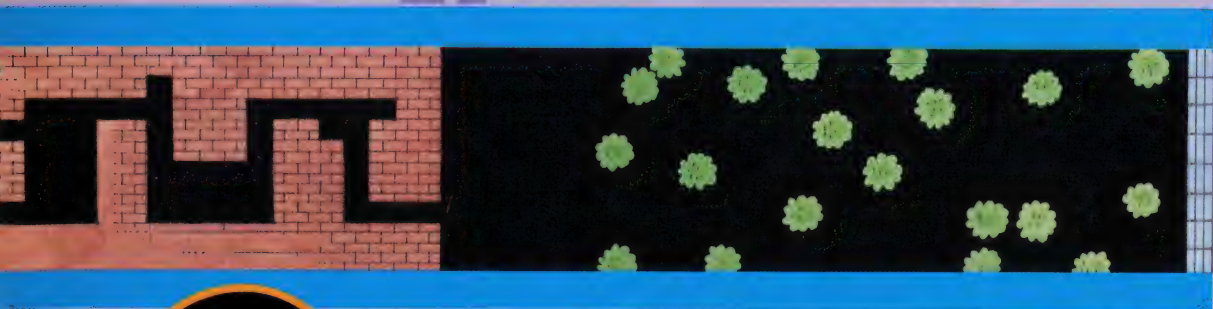
城跡地帯

ここの敵はとっても強くて、逃げるのはたいへんだ。木になった味方も少ないから、急いで通り抜けよう！

○弱そうでいてけっこう強いぞ。でも動きがニブイから楽勝だ

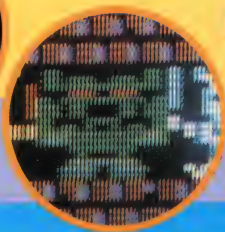
○最も強い敵。数も多いけど、うまく通り抜けてくれ！

荒野

前の城跡地帯で多くの味方を失ってしまった。バサム城までもう少しだから、確実に進むことを心がけよう。

バサム城内

城内の敵は強いヤツばかり。だから戦わないのがいちばん！　でも迷路みたいな城内を進むには味方を犠牲に！

○城の中にもいた！　この重騎士さえいなけりゃ楽なのに……

数だけ多い歩兵 味方を強くするにはもってこいだ

カエルみたいな親衛隊には、歩兵を戦わせるのがベストだ！

オゴレス王はスレン王でなくては倒せないんだぜ！

くわしいマップで

ハイスコア人気ゲーム完全攻略法

チャレンジャー

CHALLENGER

とじこみ特大マップでシーン2をら～くらく

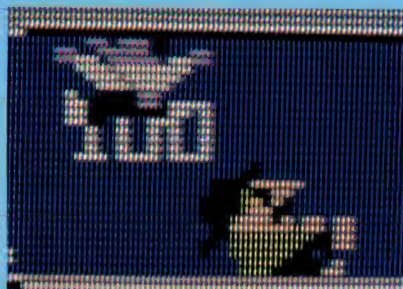
ハドソン

ワルドラド島の全体をとじこみのマップで知れば、洞くつへ入る順番などの作戦がたてやすい。あとは、シーン1から4までの攻略法をじっくり読もう。

シーン1 無敵になれば簡単にクリアしてしまえるのだ

まずはシーン1をクリアしないと、ワルドラド島へは行けない。そこでシーン1の攻略法から紹介していこう。レベル1でゲームをすれば列車の中でタマが出てくるだけで簡単にクリアできる。でも得点は低いし、シーン2がむずかしくなってしまう。だからレベルは3か4が一番やりやすいよ。

あとは列車の先頭の、落ちるギリギリ手前までいってジャンプを繰り返しくじらを出そう。ボーナス1万点をもらってチャレンジャーは無敵になる。このウル技でシーン1は楽勝なのだ。

⊙先頭車両の、落ちるギリギリのところでジャンプ!! すばやくやればタイム80以内にくじらを出して無敵になれるよ

⊙無敵のチャレンジャーになったらオジーズは体当りしてやっつけよう。ここでジャンプしながらぶつかってやっつけると、100点多く点数がもらえるのだ!!

⊙トリッペも、ワザとぶつかってやっつけてしまおう。急いで進んでタイム65以内にクリアすれば、タイムボーナスの10万点がもらえる

シーン2 マップを片手にワルドラド島をつきすすむのだ

さあ！ シーン2。マップを広げてスタートだ。チャレンジャーは最初、ワルドラド島の右下にいる。めざすは左下にあるピラミッドだ。

マップにある赤いラインは、木や岩の間でチャレンジャーが通れる場所を表している。ラインのとおりに進むとスムーズにいけるよ。これで敵をかわしやすくなるはずだ。

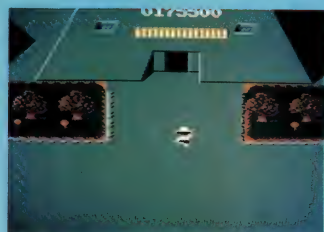
マップの中に×印のある洞くつが3つあるが、ここは危険だという意味だ。3つの場所ともチャレンジャーがまちがって入ってしまうと、ぬけ出せなくなるのだ。

チャレンジャーがひとり減ってしまうので、近よらないほうがいい。

●下にはタマがいて、あぶないよぉ

●なんだ横に行けるのか!! 地図の線を見て、よかったネ

●4つも入口があると喜んで入ったら出られなくなった

●うず巻き状のところに足をふみ入れたとたん引きずりこまれたよー

●ふうっ、このあたりに1つしかない洞くつだが、ワナがあるのだった

チャレンジャーの進行をじゃまする木や岩やさぼてんも、敵から逃げるときには大いに利用しよう。敵に捕まりそうになったとき、さぼてんなどの横をギリギリで通れば、敵がさぼてんなどにぶつかって、それ以上は追いかけてこなくなるからだ。

●タマなんかきらいだぁ～!! もう、ついてくんなよ

●さぼてんにぶつかったタマは引き返していった。助かった!!

洞くつは、タイムがなくなる前に入らないとチャレンジャーが1人減ってしまう。一度入った洞くつはなくなってしまうから注意。

●タイムが少なくなってきた。洞くつへ行こう

シーン3 レベルが上がると敵が出てクリアしにくくなる

チャレンジャーがやられると、最後にクリアした洞くつの前からやりなおしになる。

だから、近い洞くつから残さないように入っていこう。ただし×印のある洞くつは入ってはいけないよ。

なお、レベルが上がるとシーン3にもいろんな敵が出てくるのだ。タイムボーナスもほしいけれど、やられちゃうとたいへんなので、ゆっくりクリアしたほうがいいだろう。

●トリッペをナイフで倒しながら……

●へたにジャンプするとバルにやられる

シーン4 4本のナイフでドンをやっつけちゃおうよ

いよいよドン・ワルドラドとの本当の対決のときがきた。

3つのキーワードを持っていれば入口をふさいでいた岩はなくなる。

ジャンプで、左端へ飛び移り、タマが来る前に右への岩へいこう。

そして右左右と岩へ飛び上がっていこう。ドン・ワルドラドがいる岩に飛び移るのは、ドンが右端へ来て引き返す瞬間だ。そうすれば楽にナイフ4本を投げてドンをしとめることができる。

ドンをやっつけたら左へ落ちると板の上に乗り、オリが開く。あとはマリアのところへジャンプすればいい。王女マリアを救い出せたのだ。

出てくるか興味しんしん

新作ゲームが出るたびに胸がドキドキ。でもいったい、だれがゲームを作っているんだろう？ 答、それはこの人たちです。聞きなれない言葉だけど、ゲームを作る中心になる人のことを〝ゲームデザイナー〟というんだ。そのなかでも、2大名

魯山人風のスキヤキが食べられるときいて飛んできたんですが!!

'85年のファミコンソフトを振りかえると、やっぱりダントツで『スーパーマリオ』!!

ここは京都でも有名なスキヤキのお店・三嶋亭の、とある一室。まず遠藤さんが、おもしろさを部屋中に放射しながら登場。そのあとから宮本さんが、静かな雰囲気で現れた。

遠藤「いやあ、今年、いちばんおもしろかったソフトは、なんといってもスーパーマリオですね、ダントツです」

宮本「ぼくは、ゼビウスとドルアーガの塔が好きですよ」

ん？ いきなり、ヨイショ合戦かと思ったけど、この3本は人気度からいっても、85年のベスト3を競いあうソフト。ヨイショでなくたって、この3本が最初に出てくるのはトーゼンだ。

宮本「ぼくはゲームセンター

『ゼビウス』、『ドルアーガの塔』のゲームデザイナー

遠藤雅伸（えんどうまさのぶ）

えんどうまさのぶ　昭和34年2月23日生まれ。千葉大学写真工学科を卒業して、56年、ゲームセンター用『ディグダグ』を作っているころのナムコに入社。いきなり仕事をまかされて、ほとんどひとりで作ったゲームが『ゼビウス』。そして、最初は遊びで作りはじめたのが、あの『ドルアーガの塔』なのだ！ その後ナムコを退社して、今では㈱ゲームスタジオの社長さんだ。

ゲームをぼくたちだ！

ゲーム作りの2大名人 スキヤキ対談

ゲーム作りの名人が2人、どんな話が

人といわれるのが遠藤さんと宮本さん。ぼくたちにとって神様みたいなこの2人、いったいなにを話すのかな？

においてあるのと同じものを持ってきてもらって、ドルアーガの塔をやったんです。でも、60面で止まりました。そこで14面までもどされてしまって、結局最後までいけなかったんですよ。それにしても、迷路のプログラムを見たら、さすがですね。じつにうまい作り方だ」

遠藤「じつは、あれ、256面まで作る予定だったんです。でも、それではあまりにも難しすぎるだろうと思って、日本でいちばん高いビルと同じ60面ということにしたわけです」

宮本「なるほど、哲学的でなかなかこわいですね」

遠藤「いやいや、ぼくらのようなガンダム世代は、つまらないことにも理由をつけたがるものなんですよ。うそでもいいから（笑）」

宮本「あと、印象に残ったゲームといえば、ロードランナー。最初、パソコンの〝アップル〟で見たときは、ドンキーコングのアメリカ版かと思ったけど、よく見るとすごく新しいゲームで興味がわきましたね」

遠藤「ちょっと古いですけど、ドンキーコングJRの算数遊び。ぼくはあれがすごくやりたいんです」

宮本「あれは単純ですけど、2人でやると死にそうなくらい興奮しますね。任天堂のなかではバカウケなんですよ」

遠藤「それから、レッキングクルーなんか、なかなか気持のよいゲームですよ。絵がきれいで。それに、なんせマリオというキャラクタが強いですから。マリオは好きだな」

宮本「マリオは、ドンキーコングを作ったときに、〝ミスタービデオ〟なんていう肩書をつけて、任天堂のゲームです

はっはっはっ。それは、マンガの読みすぎとちがいますか？

「スーパーマリオブラザーズ」、「ドンキーコング」etc.のゲームデザイナー

宮本 茂（みやもと しげる）

みやもとしげる　昭和27年11月16日生まれ。金沢美術工芸大学工業デザイン科を卒業して、52年、任天堂に入社（そのころ、まだファミコンは出てなかったのだ！）。ゲームデザイナーとしての最初の作品は、ゲームセンター用の『ドンキーコング』。ファミコンでは、『エキサイトバイク』、『スーパーマリオブラザーズ』などが代表作。ディスクの『ゼルダの伝説』が最新作だ。

あの超人気 作ったのは

ゲーム作りの2大名人スキヤキ対談

つと使っていこうといってたものなんです。あのキャラクタのデザインはちょっと苦労したんですよ。鼻を見せるためにヒゲをつけて、腕の動きが見やすいようにオーバーオールを着せて……」
遠藤「なるほどねえ」
宮本「ですから、スーパーマリオが出て、やっと最初の本望がかなったという感じです」

ははあ、マリオには"ミスタービデオ"という肩書があるんですか――なるほどねえ

よく物を壊すアキラという人がいて、"バキラ"ってアダ名があるんです

なんと、あの"バキュラ"はそこからつけたんですね。これはぼくの趣味です

ゲーム・デザイナーって、映画のスターウォーズシリーズを作るルーカスみたいなもの

うーん、やっぱりゲームを作っている人たちの話って、鋭いなあ。ほかにも、さすがプロという会話がたくさんあったけど、あんまり難しいのでカット。それにしても、ゲームデザイナーはどんなふうにゲームを作っていくかな。
遠藤「ゲームを作っていくというのは、ちょうど映画を作る感じとそっくりですよね」
宮本「ある会社の社長なんか会社を作ったときから、『これは映画や』というようなことをおっしゃってましたね」
遠藤「ゲームの原案を考えたり、キャラクタの動きに演技をつけたり。ぼくは最少人数でやる主義で、自分でプログラムを組むこともあるし、プログラマーやキャラクタのデザイナーをコントロールして作ることもあるし。ほら、スターウォーズシリーズを作っ

ゲームデザイナーってどんな仕事? 聞けば聞くほどとても

マリオのオーバーオール姿は、腕の動きがよく見えるように苦労して考えついたものなんです

『スーパーマリオ』が出せて、やっと最初の本望がかないました

みんなのこづかいがムダになってしまうようなゲームだけは作りたくないですね

ているルーカスなんか、自分で直接は監督をやらないけど、でもあれはやっぱりルーカスの作品ですよね。ちゃんとコントロールしてる。それと同じだと思う。うーん、ディレクターみたいだともいえるな」

宮本「作り方はいろいろですからね。ぼくは自分ではプログラムを書かないんです。いろんなスタッフと一緒に作っていくんですよ。スーパーマリオなんか総動員で作りました。ただ、プログラマーが困っているときに『こんな方法でできないか』というような提案はしています。だから、プログラムのことがまったくわからないと難しいですね」

遠藤「ぼくは、プログラマーが『できない』というと『うそつけ』といって、カタカタとそのプログラムを作って見せるんです。『ほらできるじゃないか。手を抜くんじゃないぞ』(笑)。ただ、そんなことはほんとに根性のある人にしかやりません。ほかの場合は、『できるでしょ? お願い! やって』(笑)」

宮本「それが多いですね」

遠藤「ほとんど拝みたおし」

宮本「ぼくはプログラマーから嫌われているんですよ。もちろんゲームの大事なところは最初にしっかり決めておきますが、細々としたところはあとからいっぱい変更しちゃうんで、『あの人とつきあっているといつできるかわからん。最後にガバッと仕事をかぶせてくるんだもん』なんて」

遠藤「ゲームデザイナーって楽天的で、悪くいうといいかげんなくらいでちょうどいいんじゃないですか。ぼくもね、ドルアーガの塔で、剣を抜いているときでも横を向けば防御ができるようにしようっていったらプログラマーがすごく嫌がってね。『入れよ、入れよ、おもしろいもん。かっこいいもん、入れろよ!』ってやらせてしまいましたね」

音楽・映画・アニメ・知らない人と会うこと……いろんなことがゲーム作りの刺激になる

ゲームで遊ぶのはもちろん楽しいけど、ゲームデザイナーの仕事も楽しそうだね。なんとなく、あこがれの職業だなあ～。でも、難しいんだろうか。

宮本「ぼくらのころは放送局のディレクターにあこがれて『どういう勉強すればいいんですか』という質問が雑誌によくのってたんです。回答は

ゲーム作りの2大名人スキヤキ対談

『いろんなことをやりなさい。なんでもいいからテレビ局にはいってチャンスがあればなれます』というもので。ゲームデザイナーもまさにそうじゃないかと思いますね」
遠藤「向いている人というと、とにかくなんでもできる人。それから好奇心」

遠藤さんも宮本さんも話のなかにいろんなゲームや映画や音楽や遊びや、とにかく楽しそうなことならなんでも出てくるって感じ。ゲームを作っているとき以外はどんなことやって遊んでるんだろう?

宮本「むかしは暇があればパチンコかバンドをやってました。ブルーグラスといって、アメリカの演歌みたいな音楽ですけれど」
遠藤「しぶいな。すごいな。ぼくはだいたい楽器をひいてるか、テレビや映画を見てるか、本を読んでる。アニメもぼくは翔んでるから、アニメの話題は避けたほうがいいですよ。あと、オートバイで芸術してます」

宮本「ぼくは乗らないんです。乗らないでエキサイトバイクを作ったんですが、どうでした?」
遠藤「おもしろかった。前のめりになると遠くまで飛べるというのが最高ですね」
宮本「あれはスキーの感覚から出てきたんです。ぼくはスキーをやるんですよ」
遠藤「いろんな遊びをやっているときにふだん感じないことってありませんか。それがゲーム作りにつながるような」
宮本「そうですね。いつもは使わない頭を使うことって、刺激になりますね」
遠藤「最近は知らない人と会うのもかなり刺激になるんです。たとえば、映画のスタントマンに会って話をきいてると、自分がスタントマンをやったような気がして自分のなかで生きてくるんですよ」
宮本「今、ゲームセンターなんかで遊んでいる人が将来どんなゲームを作ってくれるか、楽しみだな」
遠藤「ほんと、ほんとに楽しみですね。そのためにも、ぼくらががんばっていいソフトを出して、ゲームの世界をもっと居心地のいいところにしておきたいな」
宮本「買って損したといわれるようなゲームだけは出したくないですね」
遠藤「最近はぼく、キン肉マンにはまっちゃって……終わんないんですよ。やばい」
宮本「あれは企画ですべてがきまり! あんな雑な動きで遊べてしまうんですから、まいりました」

今年はやっぱりアドベンチャーゲームがはやりそう!! いや、もっと意外なゲームが!?

ゲームデザイナーは新しいゲームにとても敏感なのだ。ところで、86年のゲームはどうなる?

遠藤「やはり、アドベンチャーやロールプレイングゲームが出てくるでしょうね、ディスクシステムを使って」
宮本「パソコンのゲームをファミコン用に変えるのがかんたんになりますからね」
遠藤「あのシステムだとカセットではできなかったことができるようになる。そこからいったいどんなものが出てくるか、それはぼくらの86年のテーマですね」
宮本「サウンドも広がるし、値段も安くなるし、ディスクシステムでどんな世界が広がっていくか、ちょっと予想がつきません。見たこともない、まったく新しいゲームが現れるかもしれませんよ」

うーん、今年はゲーマーにとって最高の年になるかも!

アンケートに答えてトクしちゃおう！

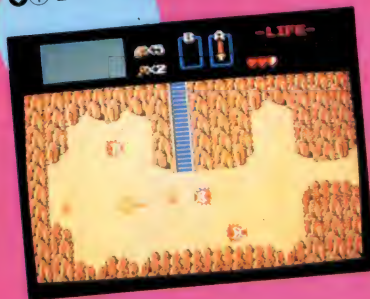
ファミマガ読者プレゼント

メ切は2月8日(消印有効)発表は4月発売の5月号です。

今月号で特集したオモシロゲームをキミに！

新作カセットラッシュもひとやすみ。これからはキミの好きなゲームのテクをみがいて……っと。そうそう、ファミコン界の未来を担う〝ファミリーコンピュータディスクシステム〟も楽しみだね。

さて、今月号のプレゼントは……？！ 139ページのアンケートに答えて応募してね。

①ゼルダの伝説（5名様　任天堂）

②謎の村雨城（5名様　任天堂）

③オバケのQ太郎ワンワンパニック（3名様　バンダイ）

④スペランカー（3名様　アイレム）

⑤ツインビー（3名様　コナミ）

⑥ボコスカウォーズ（3名様　アスキー）

⑦チャレンジャー（3名様　ハドソン）

メーカーさんより……

ファミマガ読者だけの特典！ "スペランカーグッズ"プレゼント!!

「あれっ、この写真どっかで見たナ。あっ、アイレムの宣伝だ！」というキミは、かなりのツウだね。そう、アイレムの最新ゲーム"スペランカー"の宣伝用写真だ。この広告で使ったグッズを、アイレム販売株式会社のご厚意により、ファミマガ読者6名様に特別プレゼント!!

⑨"スペランカーグッズ"いろいろ
（6名様　アイレム販売株式会社）

キャラ商品もあるヨ！

おなじみジグソーパズルシリーズ第3集!!（TAKAHASHI）

⑧ポケットジグソーパズル
（15名様　TAKAHASHI）

トーヨーポケットジグソーパズルのシリーズ第3集は、"バルーンファイト""レッキングクルー""ドンキーコングJR.""エクセリオン""フロントライン""ハイパースポーツ"の6キャラクタで各100円。コレクションしちゃうのもGUだね！　今回は、2コ1組で15名様にプレゼント!!

おめでとう

11月号プレゼント当選者発表!!

●スーパーマリオブラザーズ
河田辰雄（埼玉県・9歳）
鈴木憲太郎（東京都・11歳）
東寿生（宮崎県・16歳）
吉川昌宣（神奈川県・10歳）
安田智樹（大阪府・17歳）
木村洋子（千葉県・12歳）
藪田義文（東京都・11歳）
石井利昌（埼玉県・14歳）
花坂康之（岩手県・12歳）
赤崎友一（北海道・11歳）

●おにゃんこTOWN
伊藤和摩（秋田県・12歳）
川口雄（東京都・11歳）
湯本康博（神奈川県・14歳）

●シティコネクション
遠藤裕治（大阪府・13歳）
山根政和（広島県・11歳）
早川智章（愛知県・12歳）

●ルート16TURBO
西村隆（北海道・12歳）
石丸健（京都府・13歳）
坪井良幸（埼玉県・12歳）

●ドルアーガの塔のすべてがわかる本
森田和教（奈良県・8歳）
疋島紀史（石川県・12歳）

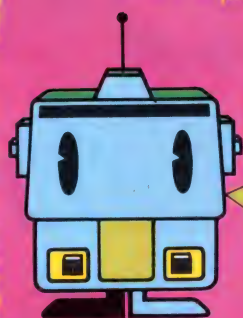
雨宮誠（埼玉県・12歳）
二階堂博司（宮城県・12歳）
小林紀浩（山梨県・14歳）
桝田淳雄（三重県・11歳）
岸本弘幸（広島県・15歳）
仲秋賢吾（静岡県・11歳）
鈴木貴成（静岡県・10歳）
米沢靖史（兵庫県・13歳）

●これがファミリーコンピューターだ！
土井博史（富山県・14歳）
成瀬俊一（岐阜県・17歳）
水内ひろゆき（埼玉県・12歳）
伯昌竜也（茨城県・11歳）
池田昌公（愛知県・10歳）
川口大介（神奈川県・13歳）
梅沢努（東京都・11歳）
斉藤匠（北海道・13歳）
土屋信康（愛知県・13歳）
高橋謙之（東京都・11歳）
白木耕二（大阪府・17歳）
尾原一嘉（神奈川県・7歳）
森田照美（山口県・11歳）
中野訓裕（熊本県・11歳）
清水輝幸（山形県・8歳）
富森浩幸（滋賀県・13歳）
富家佳孝（群馬県・10歳）
岸部裕之（長野県・8歳）
伊藤弘（愛知県・14歳）
瓦木孝幸（兵庫県・10歳）

※敬称は省略させていただきました

今月号の記事

NO	
1	表紙
2	ゼルダの伝説
3	謎の村雨城
4	ディスクシステムについて
5	オバケのQ太郎ワンワンパニック
6	〈マップ特集〉スペランカー
7	〈マップ特集〉ツインビー
8	〈マップ特集〉ボコスカウォーズ
9	〈マップ特集〉チャレンジャー
10	〈対談〉宮本茂VS遠藤雅伸
11	超ウルトラテクニック50
12	〈まんが〉ガッツ！エキサイトライダー
13	〈まんが〉プログラマーたけし
14	〈プログラム〉ボールゲーム
15	〈プログラム〉サッカーシューティングゲーム
16	〈プログラム〉銀河清掃決死隊
17	若先生の自作面コンテスト
18	ファミマガ認定ハイスコアルーム
19	LOTLOTルーム
20	〈必勝法タウン〉忍者じゃじゃ丸くん
21	アンケート&プレゼント
22	カセットベスト10

ファミリーコンピュータMagazine 2月号読者アンケート

〈応募のきまり〉

右下のとじこみハガキに、今月号のプレゼントで欲しいものの番号1つ（①～⑨まで）と、左のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）、40円切手をはってポストまで。〆切は86年2月8日（消印有効）、発表は4月発売の5月号で～す。

①あなたはファミリーコンピュータを持っていますか？
②あなたが持っているファミリーコンピュータのカセットを下の表より選んで○をつけてください（いくつでも）。
③これから買おうと思っているカセットを下の表より選んで、番号を書いてください（5本まで）
④パソコンゲーム、ビデオゲームからファミコン用にしてほしいというゲームはありますか？
（ゲーム名、メーカー名、パソコンまたはビデオのどちらかを明記すること）
⑤あなたはファミリーコンピュータディスクシステムに興味がありますか？
⑥ディスクカードではどのようなゲームを出してほしいですか？（アドベンチャー、ロールプレイング、シューティング、スポーツゲームなど）
⑦今月号の記事のなかでおもしろかったものを左の表より3つ選んで番号を書いてください。
⑧また、つまらなかったものを3つ選んで番号を書いてください。
⑨今後、ファミマガでとりあげてほしい記事はありますか？
⑩あなたがファミマガ以外によく読む雑誌名を書いてください。

No.	カセット名	No.	カセット名	No.	カセット名	No.	カセット名
1	アイスクライマー	27	デビルワールド	53	4人打ち麻雀	77	1942
2	アーバンチャンピオン	28	10ヤードファイト	54	レッキングクルー	78	カラテカ
3	イー・アル・カンフー	29	ドアドア	55	ロードファイター	79	ポートピア連続殺人事件
4	エキサイトバイク	30	ドンキーコング	56	ロードランナー	80	ルナーボール
5	エクセリオン	31	ドンキーコングJR	57	ワイルドガンマン	81	忍者じゃじゃ丸くん
6	F1レース	32	ドンキーコングJRの算数遊び	58	ドルアーガの塔	82	ダウボーイ
7	エレベーターアクション	33	ドンキーコング3	59	バトルシティー	83	チャレンジャー
8	ギャラガ	34	ナッツ&ミルク	60	ワープマン	84	スカイデストロイヤー
9	ギャラクシアン	35	忍者くん	61	ゲイモス	85	ツインビー
10	クルクルランド	36	ハイパーオリンピック	62	ハイパースポーツ	86	ボコスカウォーズ
11	けっきょく南極大冒険	37	パックマン	63	ロボットブロック（ファミリーコンピュータロボット用）	87	ソンソン
12	五目ならべ	38	バルーンファイト	64	ロボットジャイロ（ファミリーコンピュータロボット用）	88	キン肉マンマッスルタッグマッチ
13	ゴルフ	39	バンゲリングベイ	65	本将棋	89	パチコン
14	アストロロボ・SASA	40	ピンボール	66	スーパーマリオブラザーズ	90	ぺんぎんくんwars
15	サッカー	41	ファミリーベーシックV3	67	おにゃんこTOWN	91	スターラスター
16	ジッピーレース	42	フィールドコンバット	68	シティコネクション	92	いっき
17	スーパーアラビアン	43	フォーメーションZ	69	ルート16TURBO	93	オバケのQ太郎ワンワンパニック
18	スターフォース	44	フラッピー	70	ブーヤン	94	グーニーズ
19	スパルタンX	45	フロントライン	71	高機動戦闘メカ　ヴォルガードII	95	マクロス
20	スペースインベーダー	46	ベースボール	72	頭脳戦艦ガル	96	グラディウス
21	ゼビウス	47	ホーガンズアレイ	73	ロットロット	97	忍者ハットリくん
22	ダックハント	48	ポパイ	74	エグゼドエグゼス	98	ボンバーマン
23	ちゃっくんぽっぷ	49	ポパイの英語遊び	75	バックランド	99	バイナリィランド
24	チャンピオンシップロードランナー	50	麻雀	76	バーガータイム	100	スペランカー
25	ディグダグ	51	マッピー			101	テグザー
26	テニス	52	マリオブラザーズ			102	マッハライダー

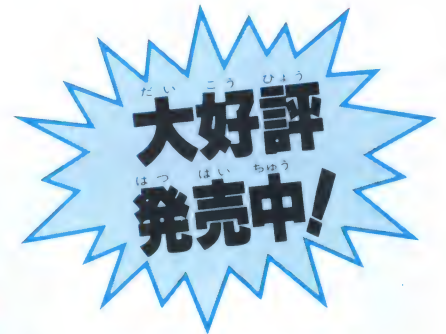
おわび　1月号193ページで紹介したTAKAHASHIのボードゲームは、各1000円のまちがいでした

ファミリーコンピュータ™
必勝カードブック

第1巻・第2巻 定価590円

これさえあれば
ファミコンなんて
こわくない!

☆1巻内容・スーパーマリオブラザーズ、サッカー、シティコネクション、F1レース、マッハライダー、スパルタンX、忍者くん、忍者じゃじゃ丸くん　ほか
☆2巻内容・ゼビウス、パックランド、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、1942、エグゼドエグゼス、ハイパースポーツ、チャレンジャー　ほか

ファミコン情報が満載!

PART1~9 定価各580円

この1冊でもう、キミは
ファミコン博士!

ファミコン・ラジコン
大特集号!

わんぱっくコミック 第1弾

定価350円

(第2弾は12月20日発売予定!)

徳間書店 〒105 東京都港区新橋4-10-1
☎03(433)6231

株式会社HAL（ハル）研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

点とり虫には、かなわない。

私が噂の点とり虫だ。

ハル研究所のひみつの調査で、ジョイボールに住みついていることが明らかになった、ウワサの点とり虫。いま、全国のゲーム仲間に異常発生中だ。肉眼では見えないが、ゲームになるとジョイボールから人に飛び移り、みるみるパワーを与えてしまう不思議な虫だ。むかうところ敵ナシの点とり虫、ココロの中にいるタイクツ虫を退治して、かならず君を興奮の世界へ引きこんでくれるぞ。ところで、点とり虫は、どうしてこんなに強いのか。それは、こうだ。❶ジョイボールの連射、連射でゲームは、アッと高得点。自分でもおどろくほどだ。❷操作らくらく動きは俊敏。ゲームのテクがあがる。もう、タイクツ足が逃げまわるほど、スゴ腕になる。❸次々とゲーム仲間をふやしてゆく。点とり虫には、人を引き寄せる力があるのだ。毎日がユカイになるぞ。点とり虫は、ホントいつだって、キミの味方なのだ!! ジョイボールを手にして、点とり虫を早く呼びよせよう。いま買うと、特別に《ジョイボール・シール》がついてくるぞ。これを貼れば、ジョイボーラーの資格充分。強くなりたいキミのプレイを、点とり虫が応援してくれるぞ。

点とり虫が2倍になる。

ジョイボールの2人用アダプタが、ついに出た。その名は、《ジョイペア》。これをファミコンにつなぐと、なんと2台のジョイボールで、ゲームが楽しめるのだ。あの点とり虫のパワーも2倍になるというわけ。友だちといっしょに、どんどん興奮してほしい。1500円だから、ふたりで買えばたったの750円づつ。すぐ手に入るからウレシイ。ジョイボール以外のジョイスティックもつなげてゲームができるから、タノシイぞ。このジョイペアがあると、ゲームの楽しみも、ホント2倍だ。キミも《ジョイペア》を使って、仲間と遊ぼう。2人ペアの勝ち抜き戦も楽しくていいぞ。もちろん、コントローラはジョイボールがいい。連射、高得点を競そうのだ。

オリンピックにも強い。

ジョイボールに新しい発見があった。あのハイパーオリンピックに使えるコントローラは、ジョイボールだけなのだ。(連射ボタンは中間の位置)エキサイティングな、●100m走●走り幅とび●ヤリ投げ●110mハードルに、ジョイボールを使って次々と新記録が生まれているぞ。点とり虫は、オリンピックだって強かったのだ。

〈ジョイボールが使えないソフト〉●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀●ハドソン/ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ●コナミ/けっきょく南極大冒険

もっとツヨクなりたい。

JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™
専用コントローラ¥3,980 〔MSX用も発売中〕

しょうしゃひつどく
勝者必読

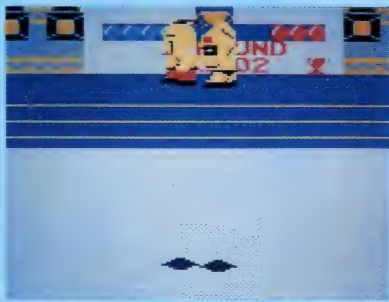
スーパーマリオブラザーズ

任天堂 4900円

©Nintendo

キノコ王国をポコポコ走り抜け、マリオは今日も元気元気！ 全8ワールドをクリアして、ピーチ姫にご対面できたマリオは全国でどのくらいいるのかな。軽快なバックミュージックとキレイな画面が自慢のこのゲーム。これさえあれば冬がキライな子も平気だネ！

キン肉マン マッスルタッグマッチ

バンダイ 4900円

©ゆでたまご／集英社／NTV／東映動画

マンガを読む子も読まない子も、み～んな知ってる「キン肉マン」。王子様のイメージからはだいぶ遠いけど、涙もろいやさしい王子だよね。そんなキン肉マンのファミコンゲームは、4週ず～っと第1位を独走しました。8人の超人達よ、来月もガンバっておくれ！

週間ベスト10

<table>
<tr><th></th><th colspan="2">11/4～11/10</th><th colspan="2">11/11～11/17</th><th>11/18～11/24</th><th>11/25～12/1</th></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="2">キン肉マン マッスルタッグマッチ</td><td colspan="2">キン肉マン マッスルタッグマッチ</td><td>キン肉マン マッスルタッグマッチ</td><td>キン肉マン マッスルタッグマッチ</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="2">スーパーマリオブラザーズ</td><td colspan="2">スーパーマリオブラザーズ</td><td>バックランド</td><td>スーパーマリオブラザーズ</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="2">チャレンジャー</td><td colspan="2">忍者じゃじゃ丸くん</td><td>忍者じゃじゃ丸くん</td><td>ポートピア連続殺人事件</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="2">シティコネクション</td><td colspan="2">チャレンジャー</td><td>スーパーマリオブラザーズ</td><td>忍者じゃじゃ丸くん</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="2">プーヤン</td><td colspan="2">スカイデストロイヤー</td><td>チャレンジャー</td><td>いっき</td></tr>
<tr><td>6</td><td colspan="2">ドルアーガの塔</td><td colspan="2">パチコン</td><td>パチコン</td><td>バックランド</td></tr>
<tr><td>7</td><td colspan="2">アイスクライマー</td><td colspan="2">ハイパーオリンピック殿様版</td><td>マッハライダー</td><td>バーガータイム</td></tr>
<tr><td>8</td><td colspan="2">レッキングクルー</td><td colspan="2">ドルアーガの塔</td><td>スカイデストロイヤー</td><td>チャレンジャー</td></tr>
<tr><td>9</td><td colspan="2">スパルタンX</td><td rowspan="2">スパルタンX</td><td rowspan="2">スターフォース</td><td>おにゃんこTOWN</td><td>スカイデストロイヤー</td></tr>
<tr><td>10</td><td>ゴルフ</td><td>スターフォース</td><td>ゴルフ</td><td>おにゃんこTOWN</td></tr>
</table>

1カ月なんてあっというまに過ぎちゃうネ。新たな気分でファミコンに燃えてるキミ。今年こそはど～んとハイスコアを出そうと思っているキミ。どんどんゲームにチャレンジしてあったか～い冬を過ごそうネ！

キミも知ってるゲーム、見たこともない新作ゲーム、欲しいと思っていたゲームなどもあるかもしれないよ。

先月NO.2 NO.3

チャレンジャー

ハドソン 4900円

©HUDSON SOFT／MOMO

洞くつのナゾ、かわいいマツトウクジラ、そして愛しの王女マリア。チャレンジャーがくり広げる世界はとっても大きいのだ。キミは川口浩探険隊のようにワルドラド島へと向かう。ドキドキハラハラのアドベンチャーゲームに夢中になって当然だい！

初登場 NO.4

忍者じゃじゃ丸くん

ジャレコ 4900円

©ジャレコ

あの忍者くんの弟のじゃじゃ丸くんは、初登場からず〜んと上位にランキングされ、お兄ちゃんにも負けない人気のマトになりました。最強のお友達、カエルのパックンをひきつれ、じゃじゃ丸くんの旅は続く。お兄ちゃんみたいにりっぱな忍者をめざそうね。

初登場 NO.5

パックランド

ナムコ 4500円

©㈱ナムコ

まぁるいまぁるいパックマンが、かわいいかわいい妖精を、フェアリーランドにつれて行くため旅に出ました。お花が降ったりフルーツが出たり、パックランドには楽しい不思議がいっぱいつまっているよ。パックマン大好きっ子、ファイト！

初登場 NO.6

ポートピア連続殺人事件

エニックス 5500円

©エニックス

密室で起こった殺人事件を捜査すべく、部下のヤスは神戸から京都へ。犯人はいったい誰なのだろうか？
今までになかった新しいタイプのゲームで、ちょっととまどった子もいるだろうね。
なかなかつかまらない犯人。はよう出て来い！

初登場 NO.7

スカイデストロイヤー

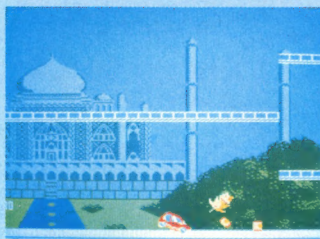
タイトー 4500円

©TAITO CORP.

バシッ！ドドドドド〜ン。「ヒェ〜、敵機が突っ込んで来るよ〜」などとさわぎながらゲームってしまうスカイデストロイヤー。ものすごくリアルな画面で興奮してしまうのだ。敵機を撃ち落としたときの快感は忘れられないオモシロサ。

先月NO.3 NO.8

シティコネクション

ジャレコ 4900円

©ジャレコ

隠れキャラの出しかたや、いろんなウル技が発見されてますます過熱ぎみ。女の子が主人公のカーチェイスなんてめったにないもんね！女の子のファミコンユーザーにぜひともがんばってもらいたいシティコネクション。今月は8位でした。

先月NO.6 NO.9

おにゃんこTOWN

ポニー 4900円

©㈱ポニー

迷子の子ネコのマイケルを捜し、ミルキーママは街をスタコラ。おっかない魚屋のおっさんや、陰険な犬にほえられながらも、かわいい我が子のためには負けられない！
マップを書いて研究してみるとよ〜くわかるおにゃんこTOWNはにぎやかな街です。

先月NO.5 NO.10

ドルアーガの塔

ナムコ 4900円

©㈱ナムコ

こんなにみんなが熱中したゲームはないと言いきってもいいくらい、とにかく売れたナムコのヒット作。新作におされてとうとう10位ギリギリのランキングとなったけど、ず〜っと長く愛されるゲームだね。今後も返り咲きをぜひ望みたいなア。

ファミリーコンピュータ Magazine

ダントツ人気
唯一の専門誌

読んで高得点

3月号は2月8日発売です!

定価380円

今月号22ページでちょっと紹介した超新作6本、それにまだまだ㊙のスクープゲームを完全紹介。人気のウル技もオールカラーで50本!

ディスク版ゲームの謎も教えちゃう!

売り切れ店続出です。ぜひ予約を

大増ページ!
春休み特大号

そう　じゅう　かん
必殺 操縦桿でやっつけろ
コクピット型ハンディスティック
今、主流のパソコンスティックをファミコンに。
新兵器ゲームに負けるな!
ファミキンコントロールマシーンで探破!!
発売中
タイプI型 ¥3,980
〔セレクト、スタートスイッチ付〕
タイプII型 ¥3,800
〔2人目用のジョイスティックです。タイプIのソケットに差し込んでご使用下さい。写真参照〕
★お求めは、お近くのデパート、玩具店、スーパー、有名マイコンショップで!!
トップスイッチとベーススイッチが切りかわる!
切かえスイッチ
ハンディタイプだから操作姿勢は自由にできます。
セレクトスイッチ
スタートスイッチ
スイッチが回転
なんとワンタッチ
ファミリーキングは斜め方向へスムーズに、そして手を放すとすみやかにセンターに戻り操作性はきわめて抜群です。またハードな操作に耐えられるよう丈夫な構造になっています。さらにファミリーキングはゲームのフィーリングにあわせてエンジョイできるようにスイッチ部を回転させたり、トップスイッチとベーススイッチを切り換えたりしてグッドポジションを得られるよう新しい機構をふんだんに取り入れてあります。思う存分に楽しんで下さい。
タイプII(2人目用)も接続は、簡単!ダブルスもまた楽しいョ!
タイプI型にタイプII型(2人目用)のコネクター差し込み口がついてます。
タイプIのコネクター
タイプIIのコネクター
ファミリー コンピュータ™ 専用コントローラー
FAMILY KING™
ファミリーキング

今、ソフトは買う時代から書き換える時代へ!!

ファミリーコンピュータ™ディスクシステム

ディスクシステムはファミリーコンピュータのニューメディア

RAMアダプタ

ディスクドライブ
RAMアダプタ
希望小売価格 15,000円

1枚のディスクカードで様々なソフトに書き換えることができる。

ディスクカード1枚の記憶容量が、ROM式カセットの約3倍。

〝自分の記録〟を、ディスクカードに残すことができる。

ディスクドライブ

ディスクカード

※昭和61年1月21日に発売の予定です。

ディスクカードは、パソコンに使用されているフロッピーディスクとは全く違う、渦巻き磁化記録方式の採用で高速度のデータの書き込み、読み出しをすることができます。

任天堂の工場でゲームソフトを書き込んだディスクカードに、解説本を付けて販売致します。

希望小売価格	希望小売価格
2,600円	2,500円
（解説本付）	（取扱説明書付）

ディスクドライブは、記録されたデータを専用特殊ヘッドを使って読み出したり、書き込んだりする装置です。

ディスクライターを使って、ディスクカードのゲームソフトを書き換えることができます。

書換料 500円
（1ソフト）

RAMアダプタは、ファミリーコンピュータ本体のカセットコネクタに差し込むと、〝書き換えができるROM式カセット〟の役割りを務めます。

雑誌 17775—2

ファミリーコンピュータMagazine 1986 2月号
昭和61年2月10日発行 第2巻第2号（通巻7号）
発行人 栃窪宏男 編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店 〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(459)1700(代) 編集部直通 ☎03(433)6231(代)
定価350円